Projeto

Construindo o Futuro da Agricultura Familiar

Reencantando a infância com cantigas, brincadeiras e diversão

Viçosa, junho de 2009.

ZONA DA MATA
cta
centro de tecnologias alternativas

O Projeto Construindo o Futuro da Agricultura Familiar faz parte do Programa Educação e Cultura do Campo do CTA/ZM – Centro de Tecnologias Alternativas da Zona da Mata, e tem como objetivo: Construir espaços formativos interdisciplinares que dêem visibilidade e fortaleçam a interdependência entre ambiente natural e sócio-cultural, a partir da valorização da visão das crianças e adolescentes em conjunto com suas famílias e escolas.

Atualmente é desenvolvido em 3 municípios: Acaiaca, Araponga e Divino, atendendo em torno de 2000 crianças em 22 escolas / comunidades na região da Zona da Mata de Minas Gerais.

Equipe Técnica:

Dora Feital

Maria Côrtes

Estagiári@s:

Elisa Reis

Fernando Primo

Jaqueline Medina

Priscila Ladeira

Realização

Centro de Tecnologias alternativas da Zona da Mata
Sítio Alfa, Violeira, Zona Rural, Viçosa – MG
C.P. 128 cep 36570 000
Tel: (31) 3892 2000
http://www.ctazm.org.br
Email: cta@ctazm.org.br

Apoio

Sumário

INTRODUÇÃO 3
Toda criança do mundo 4
A ORIGEM DOS JOGOS INFANTIS 5
OS JOGOS INFANTIS NO BRASIL 6
A Influência Portuguesa 7
A Influência Negra 8
A Influência Indígena 12
Jogos Infantis 17
Jogos de Perseguição 18
Bolinhas de Gude 30
Jogo do Pião 33
Cama-de-gato 35
A Pipa 41
A Peteca 42
Cabra cega 45
Futebol/Pelada 46
Cinco Marias 49
Queimada 51
Amarelinha 54
Pula-pula corda 57
BRINQUEDOS CANTADOS 58
CANTIGAS DE RODA 71
PARLENDAS 80
TRAVA-LÍNGUA 84
MÚSICAS QUE REENCANTAM A INFÂNCIA 89
BIBLIOGRAFIA 9

Introdução

Este material tem a pretensão de trazer para dentro do ambiente escolar, as brincadeiras, as cantigas de roda e as histórias que povoam o imaginário infantil. Tem também a intenção de promover o encontro entre o contexto histórico cultural das crianças com a infância dos seus pais e de suas professoras ou professores, na qual tudo isto se fazia presente.

É importante nos perguntarmos: O que será que acontece quando as crianças estão brincando? Para alguém que observa fora do contexto em que a criança está inserida, apenas brincadeiras e diversão. Para uma educadora ou educador atenta(o), tantas coisas importantes estão ocorrendo: assimilação e apropriação da realidade humana, construção de hipóteses, elaboração de soluções para problemas, enriquecimento da personalidade.

É brincando que a criança, desde cedo, começa a descobrir a si própria e a estabelecer uma relação com o mundo que a rodeia. É por meio da brincadeira que ela explora os seus sentidos, começa a dominar a coordenação motora e a adquirir a linguagem. A necessidade de construir um espaço que não seja só realidade nem só fantasia é algo característico da criança, pois é onde ela organiza as experiências que vai vivendo e às quais vai dando um sentido. As brincadeiras estão relacionadas com o que se passa por fora e por dentro da imaginação. É importante destacar que normalmente precisa-se de bem pouco para brincar com uma criança e que não há receita para a construção de uma brincadeira prazerosa e, mesmo que não sejam brincadeiras longas, o importante é a espontaneidade destes momentos.

Já as cantigas de roda, estão diretamente relacionadas com a brincadeira de roda. Dar as mãos e cantar uma música com características próprias, com melodia e ritmo equivalentes à cultura local, letras de fácil compreensão, temas referentes à realidade da criança ou ao seu universo imaginário e geralmente com coreografias, são imprescindíveis não só porque resgatam a cultura local, mas porque proporcionam divertimento, coletividade e prazer.

Com a certeza de que nosso futuro depende muito do que as crianças vivenciam na sua infância, é que o **Projeto Construindo o Futuro da Agricultura Familiar** desenvolve atividades estratégicas que valorizem a infância, como este material, por exemplo. Principalmente promovendo sensibilizações que levem os adultos a resgatarem a infância dentro deles mesmos, para que possam ajudar nossos meninos e meninas a permanecerem crianças por mais tempo.

Toda criança do mundo

Ruth Rocha

Seja pobre, seja rica
Seja grandona ou nanica
Mulata, ruiva, amarela
Seja bonitinha ou feia
De trança ou touca de meia
Use sapato ou chinela...

Seja branca seja preta
De seda ou de camiseta
Com diploma ou sem escola
Triste, alegre ou boazinha
Que goste de amarelinha
Ou goste de jogar bola...

Seja indiazinha do mato
Não goste de usar sapato
Caeté ou cariri
Caipira ou da cidade
Diga mentira ou verdade
Em português ou tupi.

More em casa ou num barraco
Coma na mão ou o prato
Viva lá no fim do mundo
Durma na cama ou no chão
Toda criança do mundo
Mora no meu coração.

A origem dos jogos infantis

Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração...

Muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. A antiguidade de muitos jogos tradicionais infantis é atestada pela obra do Rei de Castille Allphonse X que, em 1283, redigiu o primeiro livro sobre os jogos na literatura européia. Nesta obra, o rei descreve diversos jogos presentes até os tempos atuais, como o pião, a amarelinha, o jogo, das cinco marias, o xadrez, tiro ao alvo, jogo de fio ou cama-de-gato, jogos de trilha, o gamão, entre vários outros.

Os Jogos Infantis no Brasil

Pode-se concluir que a maioria dos jogos tradicionais infantis incorporados à lúdica brasileira chegou ao país por intermédio dos portugueses, mas já carregavam uma antiga tradição européia, vinda de tempos remotos.

Posteriormente, no Brasil, receberam novas influências, aglutinando-se com outros elementos folclóricos como o do povo negro e o do índio.

A Influência Portuguesa

As lendas das cucas, bichos-papões e bruxas, divulgadas pelas avós portuguesas aos netinhos e pelas negras, amas de sinhozinhos, acompanham a infância brasileira e penetram em seus jogos.

Interior de uma casa brasileira (1814-1816)

Desde primórdios da colonização, a criança brasileira vem sendo ninada com cantigas de origem portuguesa. Abaixo, a cantiga Rodriguinho, que acompanha a brincadeira feita com crianças pequenas.

A brincadeira de bater palmas, colhida nas regiões do Amapá, Pernambuco e Rio de Janeiro, em 1985, vem acompanhada com os versos:

Fiorito que bate, bate;
Fiorito que já bateu;
Quem gosta de mim é ela,
Quem gosta dela sou eu.

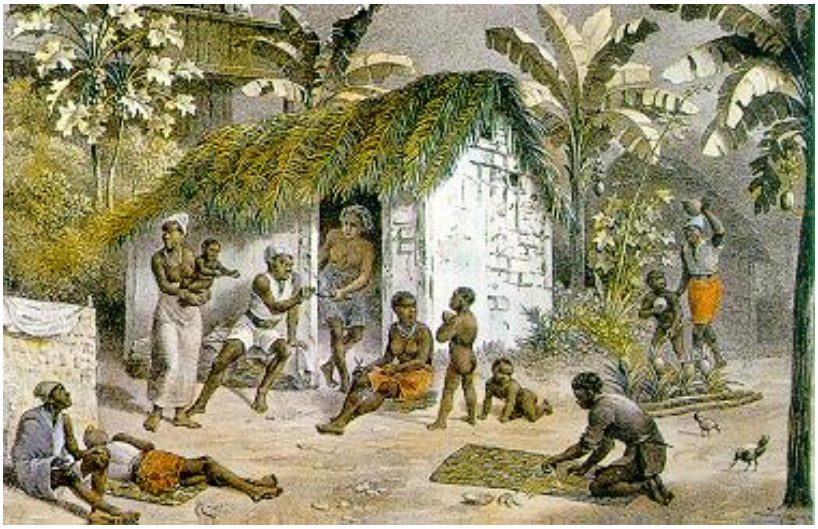
Essa versão é encontrada por Alexina de Magalhães e descrita na obra *Os Nossos Brinquedos*. A autora comenta que *Fiorito* aparece em álbuns de anúncios portugueses do início do século. Em São Paulo, predomina a versão que substitui o *Fiorito* por *pirulito* e que é cantada pela maioria das crianças da Educação Infantil.

Grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro, como o jogo de saquinhos (cinco marias), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião, pipa e outros, chegou ao Brasil por intermédio dos primeiros portugueses.

A Influência Negra

A posição de Nina Rodrigues adotada no livro *Jogos Infantis* de Tizuko M. Kishimoto indica a dificuldade de especificar a contribuição detalhada de cada elemento étnico no folclore brasileiro, uma vez que os negros primitivos misturaram-se ao cotidiano do período colonial, nos engenhos, nas plantações, nas minas, nos trabalhos das cidades do litoral, dificultando a separação do que é específico da população africana e suas adaptações.

Em relação aos jogos e brinquedos africanos, Câmara Cascudo, em *Superstições e Costumes*, afirma ser difícil detectá-los pelo desconhecimento dos brinquedos dos negros anteriores ao século XIX. Com centenas de anos de contato com o europeu, o menino africano sofreu a influência de Paris e Londres. Além do mais, há brinquedos universais presentes em qualquer cultura e situação social como as bolas, as pequenas armas para simular caçadas e pescarias, ossos imitando animais, danças de roda, criação de animais e aves, insetos amarrados e obrigados a locomover-se, corridas, lutas de corpo, saltos de altura, distância, etc., os quais parecem, segundo o autor, estar presente desde tempos imemoriais em todos os países.



Habitação de Negros. Rugendas, BMSP.

Entre os brinquedos pesquisados por Cascudo, encontra-se a espingarda de talo de bananeira. Para confeccioná-la, basta fazer uma série de incisões no talo da bananeira, deixando os fragmentos presos pela base. Ao levantar todos esses pedaços, seguros por uma haste, e ao passar a mão ao longo da haste, fazendo-os cair, eles soltam um ruído seco e uníssono, simulando o tiro da espingarda. Nas brincadeiras de guerra, a espingarda de bananeira foi uma das armas preferidas de seu avô materno, nascido em 1825.

Muitos jogos que constam de nosso acervo são identificados em reduto de influência negra, como nas regiões do ciclo do açúcar, a partir de obras de autores como: Gilberto Freyre que, em *Casa-Grande & Senzala*, retrata a vida do engenho; José Lins do Rêgo, que retorna à infância dos tempos de engenho, no romance *Menino do Engenho*; José Veríssimo, que na obra *A Educação Nacional* (1906), aponta a influência da escravidão nas brincadeiras da criança brasileira; Arthur Ramos que, em *O Folclore Negro no Brasil* (1954), demonstra a presença do folclore de origem africana nos contos e cantigas perpetuados pela mãe-preta junto aos rebentos dos senhores do engenho e em Waldice Mendonça Porto, que em *Paraíba em Preto e Branco* (1976), registra a presença do negro no Nordeste Brasileiro.

Um hábito bastante comum nas casas-grandes era o de colocar à disposição do *sinhozinho*, um ou mais moleques (filhos de negros escravos, do mesmo sexo e idade aproximada) como companheiros de brincadeiras.

Segundo Gilberto Freyre e José Veríssimo, esses moleques, nas brincadeiras dos meninos brancos, desempenhavam a função de *leva-pancada*; uma reprodução, em escala menor, das relações de dominação no sistema de escravidão. O menino branco usava o moleque como escravo em suas brincadeiras.

A prática de montar a cavalo no moleque, o *jogo da peia queimada* reflete, também, a situação de dominação do branco sobre o negro, uma vez que consiste em imitar, bater com chicote nas costas do negro punido.

Até hoje, entre inúmeros jogos espalhados pelo Sudeste e Nordeste, regiões que se destacaram pelo cultivo da cana e uso de negros escravos, a cultura infantil preserva a brincadeira com as denominações: chicotinho, chicotinho queimado, cinturão queimado, cipozinho queimado, quente e frio e peia quente. Freyre considera, ainda, jogos como: pião, papagaio e o belisco, típicos da violência do período do engenho de açúcar:

Outro jogo citado é o *belisco*, muito apreciado pelas crianças brasileiras dos séculos XVIII e XIX. Freyre (1963, p. 408) reproduz os versos da brincadeira considerada popular na época:

Uma, duas angolinhas
Finca o pé na pampolinha
O rapaz que jogo faz?
Faz o jogo do capão.
O capão, semicapão,
Veja bem que vinte são
E recolha o seu pezinho
Na conchinha de uma mão
Que lá vai um beliscão.

A brincadeira consiste em beliscar as pessoas envolvidas quando chega na "lá vai um beliscão". Os criados tinham medo de dar beliscões fortes, enquanto que os beliscões dados pelos meninos brancos eram dolorosos. Mas o maior sofrimento reservava-se ao último a ser alcançado pela frase. Este era agarrado por todas as crianças que batiam com ele no chão, cantando com toda força:

É de rim-fon-fon,
É de rim-fon-fon.
Pé de pilão,
Carne-seca com feijão.

Semelhante a este, Freyre cita o *belilisco do pintinho que anda pela barra de vinte e cinco*. O jogo começa com beliscão para terminar com bolos nas mãos da criança menos esperta.

O jogo, identificado por Freyre, nos tempos do engenho, como *belilisco*, continua presente na cultura infantil brasileira com as seguintes denominações: *pinicainho* (Alagoas, 1952); *pinicadinho* (Pernambuco, antes de 1959); *machado tora* (Ceará, antes de 1966); *uma, duas angulinhas*, *puxa lagarta*, *varre-varre* e *belilisco* (Rio de Janeiro, 1955); *beliscador* (São Paulo, antes de 1948); *pintalainha* (Minas Gerais, antes de 1953 e Sergipe, 1986); *angolinha* (São Paulo, antes de 1921) e outras como *pé-de-pilão*.

O gosto por brincadeiras violentas não parece restringir-se ao período da escravidão. Em todas as partes do mundo, crianças gostam de beliscar, morder, de puxar os cabelos e orelhas, diante de outros. Não perceber a dor dos animais, do passarinho que morre ou do amigo que sofre com a violência da brincadeira, não saber se colocar na posição do outro são fatores que podem contribuir para aumentar a violência.

Ainda entre os jogos de faz-de-conta que se destacam do cotidiano da época, há aquele compartilhado pela sinhazinha e a menina negra. A temática da brincadeira gira em torno de fatos que representavam o cotidiano da vida do engenho: a senhora mandando nas criadas, as bonecas fazendo o papel de filhas, as meninas negras como servas que obedecem às ordens da pequena sinhá. Assim, alimentação, vestuário, festas, doenças, tratamentos médicos, viagens, visitas a outros engenhos, tudo servia de temática para o jogo simbólico das meninas brancas, que representavam, sempre, a família branca dominando tudo. Jamais a escravinha representava o papel de dona-de-casa, tendo o poder em suas mãos. Eram sempre criadas, serviçais, rezadeiras. Como diz Cascudo (1958, p. 56), vivem *por antecipação o papel servil*, refletindo a dominação do branco sobre o negro.

Entretanto, em situações livres, fora do controle das sinhás e negras, as crianças passavam a ter outro critério: era a habilidade no jogo que se determinava o poder.

Através deste relato, pode-se ver como se desenvolveu a liderança por meio de jogos livres que exigiam a habilidade motora. Ser hábil em jogar pião de madeira ou com castanhas transformava o jogador em líder, admirado e seguido. No jogo de habilidade motora, as diferenças de classes sociais eram amenizadas e as relações externas de dominador e dominado, vigentes no contexto social, eram substituídas pelas regras do jogo: no interior da casa-grande, os moleques, na figura de servos, obedeciam aos meninos brancos porque a temática do jogo simbólico sempre refletiu o cotidiano, as imagens e valores nele presentes; nas situações livres, fora do controle de sinhás e negras, nos rios, na caça ao passarinho, nos jogos de piões e bodoques, eram os moleques que pareciam ter o poder. Com sua habilidade e alegria não só comandavam as brincadeiras como sugeriam novas aventuras. Quando as traquinagens eram percebidas pelas sinhás, eram os moleques que levavam a pior.

Entre as brincadeiras que surgiram no seio do sistema patriarcal e escravocrata, encontram-se diversos jogos simbólicos que têm como tema central os eventos, os valores dessa época. Brincar de *cangaceiro* e de *capa-bode* são exemplos dessa natureza.

Outra temática do faz-de-conta nascido nos tempos do engenho é o *capa-bode*. Niceas (1986, p. 60) descreve como se brincava, no Nordeste, na zona de maior prestígio da cana-de-açúcar. O capa-bode era um jogo brincado apenas por meninos brancos, filhos ou sobrinhos do senhor de engenho, que armavam um capa-bode, uma espécie de espremedor de cana-de-açúcar.

Junto à ampla natureza da zona rural, com suas plantações de cana cortadas por rios, açudes e represas, predominaram, também, muitas brincadeiras dentro da água. José Lins do Rêgo relata entre suas brincadeiras de infância a galinha gorda, jogo que consiste em atirar uma pedra dentro da água e ir buscá-la, acompanhado do seguinte verso:

Galinha gorda,
Gorda é ela;
Vamos comê-la,
Vamos a ela.

Vale, também, destacar certos jogos cujos conteúdos foram gerados a partir de fatos, valores ou situações que se passaram nos tempos da escravidão, no antagonismo entre o branco e o negro. A exemplo de alguns jogos de pegador que parecem ter essa característica; *Capitão-do-Mato*, *Amarra-Negra*, *Nego Fugido* e *Agostinho*.

A Influência Indígena

O sentido do jogo como conduta típica de crianças não se aplica ao cotidiano de tribos indígenas.

Atirar com arco e flecha não é uma brincadeira, é um treino para caça. Imitar animais são comportamentos místicos tanto de adultos como de crianças, reflexos de símbolos totêmicos antigos. Adultos e crianças dançam, cantam, imitam animais, cultivam suas atividades e trabalham para sua subsistência. Mesmo os comportamentos descritos como jogos infantis não passam de formas de conduta de toda a tribo. As brincadeiras não pertencem ao reduto infantil. Os adultos também brincam de peteca, de jogo de fio e imitam animais. Não se pode falar em jogos típicos de criança indígena. Existem jogos dos indígenas e o significado de jogo é distinto de outras culturas nas quais a criança destaca-se do mundo adulto.

Entre algumas tribos, as mães faziam para os filhos brinquedos de barro cozido, representando figuras de animais e de gente, estas, predominantemente do sexo feminino", nota o etnólogo Erland Nordenskiold, em estudos entre tribos do norte do Brasil. O que parece, entretanto, é que essas figuras de gente e de animais não são simples brinquedos, mas elementos de religiosidade.

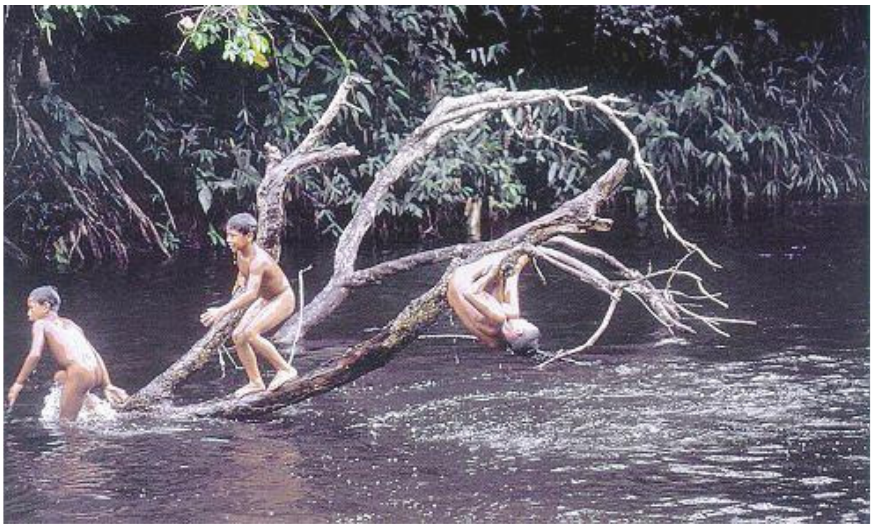
Menina Marubo
com boneca industrializada

A esse respeito, Kock-Grünberg (1979, p. 135) afirma que meninas de tribos de Roraima não possuem bonecas com formas humanas. Quando o pesquisador oferece uma boneca de louça as indiazinhas chamam-na de *tupana*, ou seja, "santo", e utilizam-na como instrumento de adoração, cantando canções sacras que aprendem dos missionários.

A tradição indígena das bonecas de barro não se transfere à cultura brasileira. Prevalece a boneca de pano, de origem talvez africana. Mas o

gosto da criança por brinquedos de figuras de animais é ainda de traço característico da cultura brasileira, embora vá desaparecendo com a padronização das indústrias.

A prática de utilizar aves domésticas como bonecos bem como o uso do bodoque e do alçapão para pegar passarinhos e depois criá-los são tradições que permanecem na infância brasileira. Essa característica também é comentada em 1847, por Fernão Cardim (1925, p. 155), quando se refere às brincadeiras indígenas:



Meninos Tukano brincam no rio Balaio
São Gabriel da Cachoeira, Amazonas

O predomínio de brincadeiras junto à natureza, nos rios, em bandos, é outra característica do modo de brincar indígena. É ainda Cardim (apud Freyre, 1963, p. 103) que descreve:

> *(...) os meninos de aldeia tinham feito algumas ciladas no rio, as quais faziam a nado, arrebentando de certos passos com grita e urros, e faziam outros jogos e festas n'água a seu modo mui graciosos, umas vezes dentro da canoa, outras mergulhando por baixo, e saindo em terra todos com as mãos levantadas diziam: "Louvado seja Deus Cristo: vinham tomar a benção do padre (...)"*

De tradição indígena ficou no brasileiro o gosto pelos jogos e brinquedos imitando animais. Diz Freyre (1963, p; 14), que o próprio jogo do bicho, tão popular no Brasil, tem suas origens neste resíduo animista e totêmico da cultura indígena, reforçado, posteriormente, pela africana.

Cascudo (1958, p. 83), ao comentar a presença do elemento indígena nas brincadeiras do menino brasileiro, afirma que em qualquer registro dos séculos XVI e XVII, sabe-se que os meninos indígenas brincavam, logo cedo, com arcos, flechas, tacapes, propulsores; enfim, o arsenal guerreiro dos pais. O divertimento natural era imitar gente grande, caçando pequenos animais, abatendo aves menores, tentando

pescar. É que tais brincadeiras não eram mero passatempo como entre os meninos brancos, mas permaneciam no limiar do trabalho ou na tarefa educativa de preparo para a vida adulta.

Mulher Kulina carregando filho nas costas, no trabalho de coleta

Brincando, as crianças índias aprendem diversas atividades do cotidiano.

Há relatos que o primeiro brinquedo do menino é o chocalho de casca de frutas ou unhas de veado que se amarra a uma boneca. Tão logo passa a engatinhar, brinca no chão com pedrinhas ou pedacinhos de madeira, cava a areia e às vezes põe na boca um punhado de areia e se diverte com um inseto amarrado a um fio. Como todas as crianças, os índios gostam de brincar com animais e insetos.

Entre os *taulipáng* são encontrados piões que zunem, elaborados em forma graciosa, com uma pequena totuma (fruto) redonda e oca, com uma abertura mais ou menos redonda de um lado. Em ângulo reto é atravessado por um palito de madeira, duro e vermelho, que é fixado com um pouco de cera negra.

Outro brinquedo para meninos é uma *matraca*, confeccionada com um disco de totuma, com muitas concavidades na borda e uma cavidade no centro, por onde passa um fio, unido nas extremidades. O movimento de virar e esticar o fio produz um ronronar que diverte os meninos.

Entre os *wapischana*, encontra-se um brinquedo também presente no alto do Rio Negro, no Amazonas. Trata-se de uma pequena mangueira, trançada elasticamente, como uma prensa para mandioca (tipiti). Aberta por um lado, a outra extremidade desemboca em um aro trançado e a ele ligado. Quando se põe o dedo na abertura e se estica a mangueira pelo aro, esta se contrai e o dedo fica enroscado no trançado. O dedo só fica livre quando a mangueira se dilata.

Ainda para se divertir, os meninos *taulipáng* sopram sobre uma folha dobrada, tal como fazem os caçadores para atrair veados. Outro jogo observado entre eles é o *enigma*. Um pedaço de cana cortado de modo artístico, em três partes independentes, e que somente com muita força se pode separá-las.

O pesquisador indígena Grünberg observa entre eles o *jogo do fio*, hoje conhecido também por *cama-de-gato* e presente até hoje no rol de jogos tradicionais infantis do Brasil. Muitas vezes as crianças recorrem aos outros para desenroscar os fios ou para tirar um dedo e passar para o outro. Os distintos desenhos que fazem têm todos denominações, lembrando objetos, animais e situações de seu cotidiano. Entre os *taulipáng*, o pesquisador vê jogos de fios representando: raízes da palmeira paschiuba, entrada da casa, mandíbula de macaco e espelho. Nesta comunidade, apenas as meninas brincam com esta modalidade de jogo.

Os jogos infantis de algumas populações de zona rural não apresentam o espírito de competição que caracteriza as crianças de zona urbana (Garcia, 1981, p. 193). Mesmo entre os adultos, não há competição, nas situações de jogo. Baldus (1970, p. 409) comenta a ausência desse comportamento nas corridas dois a dois, na festa indígena denominada apachirá. Apesar do esforço manifesto pelos participantes, após o término da contenda, há apenas uma troca de sorrisos, típica dos jogos de movimento.

Os meninos *tapirapés* gostam de fazer correr uma argola de tamankurá, com auxílio de um bastão. Assim, vão de um lado para outro, sem nunca, porém, lhes ocorrer fazer uma competição ou brincar de arremessar a argola e apanhá-la no ar.

Brincar com aro parece ser um jogo bastante antigo. D'Allemagne cita a presença dos aros em atividades relacionadas às festas, acrobacias e ginásticas de adultos. Além dos aros servirem para corridas, os antigos conhecem seu emprego como acessórios de concursos de força e de habilidade.

São muito apreciados pelos indígenas jogos de grupos imitando animais. Entre os preferidos estão:

1. Jogo de Gavião
2. Jogo do Jaguar
3. Jogo do Peixe Pacu
4. Jogo do Jacami
5. O Jogo dos Patos Marreca "wawin"
6. Jogo do Casamento

Os vários jogos envolvendo figuras de animais, sempre colocando em oposição grupos ou elementos – enfim, jogos que envolvem o pegador – incluem sempre a imitação dos gestos, dos movimentos, cantos e grunhidos dos animais ou aves.

Há ainda, entre os jogos indígenas, segundo relato de Paul Ehrenreich (1948, p. 65), os das tribos karajá, do Rio Araguaia, na região do Estado de Goiás, região Centro Oeste do Brasil. Nessa tribo também predomina a imitação de atividades dos adultos nos jogos de arco e flecha, na pesca e nos trabalhos domésticos. Entre os brinquedos, há a produção de figuras de argila, piões, canoas, remos e vasilhames de cozinha.

Um jogo bastante apreciado, inclusive pelos adultos, é a peteca, feita com palha de milho e o miolo em forma de argola, e também o jogo do fio. Uma constante que permanece nas brincadeiras é a predileção dos curumins pela imitação de pássaros e animais.

Jogos Infantis

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida, sobretudo pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo.

Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência.

Jogos de Perseguição

Brinquedo infantil em que uma criança tem de pegar algumas das outras antes que esta chegue a certo ponto determinado.

Hoje fui brincar de roda
Na calçada pula corda
E também amarelinha
Eu a Paula e a Julinha.

Lá no muro contei dez
Todo mundo se escondeu
Corre aqui corre acolá
E o João Pedro se perdeu

Na ciranda cirandinha
Nossa roda bem grandinha
Pras meninas passa anel
Pros meninos figurinha

Todas essas brincadeiras
As crianças sempre gostam
Com carinho e alegria
No sorriso sempre mostram.

A Galinha e o Gavião

O jogo consiste em escolher o gavião e a galinha através de uma forma de seleção qualquer. As demais crianças são os pintinhos. Forma-se uma coluna com um pintinho segurando o outro na altura da cintura, ficando a galinha na frente de todos.

O gavião fica solto e o seu objetivo é capturar os pintinhos, começando pela extremidade oposta à da galinha. É determinado um tempo para a captura (2 minutos, ou uma contagem até 50, por exemplo). A galinha deve proteger os pintinhos, enfrentando o gavião e fazendo com que todos os pintinhos sejam colocados para longe dele. Depois do tempo determinado, as posições são revezadas: a galinha passa a ser o gavião, o gavião o último pintinho, e o primeiro pintinho a nova galinha.

Brincado na região central de Mato Grosso, descrito por Alexandre Moraes de Mello, em *Jogos Populares Infantis como Recurso Pedagógico de Educação Física*, publicado em 1985, também conhecido por "*Gavião e os Pintinhos*", muito semelhante ao *jogo do jaguar*, descrito em "Influência Indígena".

Pode-se dizer que a furiosa truculência dos senhores de engenho e dos latifúndios contra os escravos manifestava-se nos mais inimagináveis castigos, desde as surras de chibatas ao tronco, até o martírio das argolas nos pés, além da prisão do negro pro intermédio de um prego ligando a orelha à madeira, estimulando fugas incessantes dos negros aos quilombos. Logo surgiu a figura do *capitão-do-mato* ou *capitão-de-campo*, caçador de negro fugido, que aparece no folclore da criança do norte, Sudeste e Nordeste, redutos de negros, e se manifesta no jogo de pegador, onde a figura central é o caçador de negros.

Capitão-de-campo-amarra-negra

Primeiro escolhe-se um menino para ser o fugitivo, através de qualquer forma de seleção. Este corre e some pela rua. Lá longe, fora da vista de todos, ele dá o sinal convencionado, anunciando que os companheiros já podem procurá-lo. O sinal é o grito: "capitão-de-mato-amarra-negra!" Todos correm em várias direções para localizá-lo e agarrá-lo. Basta tocá-lo para que ele seja substituído e recomece a brincadeira.

Provavelmente histórias fantásticas em torno das façanhas dos capitães de mato impressionaram o imaginário infantil, gerando o jogo eminentemente brasileiro que se popularizou com o nome de c*apitão-de-mato-amarra-negra*, *capitão do mato* ou ainda *capitão de campo*, uma vez que as crianças inserem como conteúdo de seus jogos valores, gestos, ações de adultos presentes em seu cotidiano.

Nego fugido

A temática da escravidão e fuga dos negros propiciou a criação de outra variante para a brincadeira de pegador denominada *nego fugido*, coletada por Ferrara (1962, p. 9) em *Como Brincam as Crianças Mineiras*, uma pesquisa folclórica realizada em Minas Gerais, pelo Centro Regional de Pesquisas Educacionais. É um jogo de pegador, onde o menino que representa o negro fugido esconde-se e é procurado pelos demais. Uma vez encontrado, ele corre em busca do pique ou esconde-se de novo até ser pego.

Agostinho

Entre as brincadeiras de perseguição, geradas na esteira da escravidão, encontra-se uma, denominada *Agostinho*, colhida no Rio de Janeiro (Campos, São João da Barra), em 1955, por Rodrigues (1982, p. 149). O jogo começa com uma roda, ficando uma criança no meio e outra por fora, que são, respectivamente, "Agostinho" e o "Sinhô", que dialogam:

- Agostinho, cadê meu gado?
- Tá no campo, sinhô...
- Falta um boi maiado!
- Num falta, num sinhô...
- Olha que eu te pego, Agostinho!

Ao dizer isso, o "Sinhô", sem interromper a conversa, tenta romper a roda que, entretanto, não lhe permite a entrada:

- Num pega num sinhô...

Finalmente a roda se abre, soltando as mãos. O Sinhô entra, perseguindo Agostinho que foge por outro lado. Depois de correr um bocado, Agostinho tenta voltar à roda; se esta acha que ele merece proteção, deixa-o entrar e fecha a roda. Caso contrário, o sinhô, ao pegá-lo, dá-lhe uma "surra".

Muitos folcloristas comentam, pesarosos, o gradual esquecimento desses jogos tão queridos em tempos passados. Mas no caso de jogos como o pegador, o que houve foi uma mudança no conteúdo das representações (capitão-de-mato-amarra-negra, nego fugido, caubói e índio ou polícia e ladrão); continua prevalecendo o jogo de antagonismo. Não há o desaparecimento de tal brincadeira, ou melhor, há apenas a mudança da representação introjetada na brincadeira de pegador, em virtude da dinâmica colocada pelos processos históricos que alternam o panorama social e o cotidiano infantil.

Guerra

Com giz ou cal, traça-se retângulos ou quadrados nos quatro cantos do salão ou quadra. Um deles ficará vago e constituirá a "prisão". Em cada um dos outros estará um capitão com seus adeptos. As 3 equipes já organizadas virão para o centro, ao sinal dado pelo professor. Cada jogador procurará sempre empurrar os adversários para a "prisão". Basta colocar um dos pés no interior dela para ser considerado "detido". Será vencedor a equipe que, esgotado o prazo, tiver conseguido maior número de jogadores no centro do campo.

Barreira

Formam-se duas fileiras que se defrontam, os elementos de cada fileira permanecem lado a lado. Uma das fileiras será a "barreira", os jogadores passam os braços no ombro do companheiro do lado e ficam com as pernas um pouco afastadas, encostando pé com pé no do colega ao lado. A outra fileira será de "empurradores ", sendo que os jogadores ficam de mãos dadas. Dado o sinal de início, os "empurradores" tentam quebrar ou passar através da "barreira", sem largar as mãos. Os elementos da "barreira" tentam impedir a passagem. Depois do tempo determinado, trocam-se os lados.

Pegador sô lobo.

Uma criança é escolhida para ser o lobo e se esconde. As demais dão as mãos e caminham em sua direção, enquanto cantam: _ Vamos passear na avenida, enquanto o sô lobo está aí? Chegando perto da suposta casa, a criança que está fazendo o papel do sô lobo responde que ele está ocupado, tomando banho, enxugando-se, vestindo-se, com quiser inventar. As crianças se distanciam e depois voltam fazendo a mesma pergunta e recebendo respostas semelhantes. A brincadeira se repete até que, numa dada vez, sô lobo, já pronto, sem responder nada, sai correndo atrás das outras crianças. A que for pega, passa a ser o sô lobo na próxima vez.

Barra manteiga

São traçadas no chão, duas linhas paralelas, distantes entre si aproximadamente 15 metros, podem ser as margens de uma quadra, por exemplo. Atraz das linhas, duas equipes de crianças ficam em fileiras, uma de frente para a outra.

Em seguida, é decidido o grupo que dará início ao jogo. Este grupo, por sua vez, escolhe um dos seus componentes, o qual deve deixar a sua fileira adversária, cujos integrantes devem estar com uma das mãos estendidas (palmas para cima) e com os pés preparados para uma possível corrida rápida. Ao chegar, a criança bate com uma das mãos

levemente nas palmas de seus adversários, dizendo: _barra manteiga (batendo na mão de cada um). De repente, bate fortemente na mão de um deles e corre em direção á sua fileira, tentando fugir do adversário desafiado que procura alcançá-lo. Cruzando sua própria linha sem ser tocado, o desafiante está a salvo. Se alcançado, ele deve passar para o outro grupo da criança que o alcançou. Agora, o desafiado anteriormente, é o desafiante diante do grupo contrário. Vencerá o jogo, o grupo que em determinado tempo limitado pelos participantes, obtiver o maior número de prisioneiros.

OBS.: Em algumas regiões, o desafiante, enquanto passa as mãos nas palmas dos demais, declama: "Barra manteiga, na fuça da nega" (repete quantas vezes quiser) e de repente diz: "Minha mãe mandou bater nessa DA-QUI:" Nesse momento é que sairá correndo.

Carniça

Consiste num alinhamento de crianças, em rápido deslocamento, uma-a-uma, pulando sobre as costas dos companheiros parados, curvados, apoiando as mãos nas coxas. Pulada a última carniça, o jogador corre e pára adiante, esperando que os demais saltem sobre ele. Há sempre o revezamento.

Reino dos sacis

Num canto do terreno, marca-se o "palácio", onde fica um jogador, o "saci-rei". Os demais "sacis" dispersam-se à vontade pelo campo.

Ao sinal de início, os sacis dirigem-se, pulando num pé só, ao palácio real, para provocar o rei. De repente, este anuncia: "_O rei está zangado!", saindo a perseguí-los, também aos pulos. Ele mesmo conduz ao palácio o primeiro que pega e o nomeia seu "ajudante". A brincqdeira recomeça, tal como antes, saindo agora os dois, após novo aviso, em perseguição aos demais e assim por diante. O último apanhado será o novo rei, na repetição do jogo. Ninguém pode apoiar os dois pés no chão, sob pena de ser aprisionado, exceto nos seguintes casos: a) quando o jogador estiver dentro do palácio; b) quando o jogador estiver cansado, devendo, porém, ficar parado num mesmo lugar, ocasião em que poderá ser apanhado. O jogador aprisionado ficará dentro do palácio, até outro ser preso, só então podendo voltar ao lugar onde estava antes.

Sobe - escada.

Os participantes do jogo agrupando-se no início de uma escada de um prédio residencial ou escolar. A disputa começa com um jogo de seleção chamado 'já-quem-pô" ou "tesoura corta papel". Quem vencer cada rodada do já-quem-pô, salta para o degrau de cima. Vencerá o jogo

quem primeiro alcançar um número determinado de degraus, ou subir e descer os degraus determinados.

Observação: "já-quem-pô" é uma forma de escolha ou seleção como o par ou ímpar, "cara ou coroa", etc. Na sua realização, esconde-se uma das mãos atraz do corpo, e num ritmo compassado pronuncia-se; JÁ-QUEM-PÔ: A expressão "Pô" coincide com a apresentação da mão à frente dos competidores, indicando um dos seguintes sinais: (a) tesoura - punho semi - cerrado, dedos indicador e médio formando uma tesoura; (b) pedra - punho completamente cerrado: e (c) papel - mão completamente aberta. O jogo indica o vencedor seguindo a regra: a pedra quebra a tesoura, a tesoura corta o papel e o papel embrulha a pedra. Se mais de um jogador vencer a rodada, decidem entre si numa jogada especial.

Travessia da floresta

Traçar no chão um retângulo bem grande (sendo a floresta). Dentro ficam três participantes que são os pegadores, fora ficam os demais, à vontade. Dado o sinal de início, os jogadores que estão fora tentam cruzar o retângulo, isto é, a "floresta", sem serem pegos. Os três jogadores de dentro tentam pegar os outros "forasteiros" que cruzam a floresta de um lado para o outro. Quem for preso, passa a ajudar os pegadores.

Palha ou chumbo

Dividem-se dois grupos de crianças. Um deles é sorteado para ficar junto a um poste, de cócoras, abraçando o poste e os demais segurando sua cintura e mantendo uma mesma altura.O primeiro componente do outro grupo, toma distância de cerca de dois metros e sobe nas costas de quem está na coluna junto ao poste. Em seguida sobe outro componente, até que todo o segundo grupo esteja sobre o primeiro. Nesse momento, o grupo de baixo começa a balançar gritando: - PALHA OU CHUMBO?

O jogo terminará quando todos de cima forem derrubados. Invertem-se as posições: quem subiu agora ficará em baixo.

De render (pique)

As crianças dividem-se em duas turmas. Sorteiam a turma que vai se esconder. Uma turma procura a outra.

Cabeça pega o rabo

Formar colunas de mais ou menos oito elementos, cada um segurando na cintura do companheiro da frente. O primeiro jogador tenta pegar o último da coluna, que procura se desviar para não ser pego. Se conseguir, o primeiro jogador da coluna troca de lugar com o último.

Dança da cobra

Formam-se duas equipes iguais, cada qual com quinze crianças pelo menos. Os dois grupos dispõem-se em colunas paralelas, atrás de uma linha de saída, riscada no chão. Os componentes de cada equipe conservam entre si a distância de 1,50m. Ao sinal de início, o capitão de cada equipe corre atrás, ziguezagueando entre os seus companheiros, tendo o cuidado de passar à frente de cada um. Isto feito, coloca-se atrás da coluna, a 1,50 m do último companheiro. Só então, grita: "_Já!", devendo o segundo grupo fazer o mesmo percurso, que depois há de ser sucessivamente imitado pelo terceiro, quarto etc., até o fim. Se algum jogador deixa de passar entre quaisquer companheiros, a equipe perde um ponto. É desclassificada a equipe que perde três pontos.

A vitória é da equipe que primeiro completar duas vezes seguidas o percurso total, isto é, o capitão volta, pela segunda vez, no início da coluna. Quando a equipe termina o primeiro percurso, o capitão, ao ver-se de novo à frente, grita: "_Outra vez!", cabendo ao último recomeçar a dança da cobra, no sentido oposto, isto é, ziguezagueando para a frente.

Erros comuns: deve-se ter autodomínio (para conservar a formação, durante um jogo tão movimentado). Dentre os erros mais freqüentes, convém assinalar, ainda, o do jogador que acaba de correr não se colocando distante do último, transformando a coluna, em pouco tempo, num mero ajuntamento de crianças.

Rouba bandeira

As crianças são divididas em dois grupos de igual número. Em cada campo, dividido também em dois, são colocadas duas bandeiras (de cada lado), no fundo dos campos. Cada grupo deve tentar roubar a bandeira do lado oposto, sem ser tocado por qualquer jogador daquele lado. Se for tocado fica preso e como uma estátua, colado no lugar. Os adversários podem salvá-lo, bastando ir até o campo e tocar o companheiro. O lado que tiver, mais meninos presos perde e o outro partido consegue finalmente roubar a bandeira. Vence quem pegar a bandeira primeiro independente se tiver conseguido colar os adversários.

Lá vem o rato

As crianças ficam em círculo e uma outra permanece no centro, segurando uma corda (cordel) em cuja extremidade prende-se um peso que será o "rato". Ao início do jogo, a criança do centro deve girar a corda junto aos pés dos participantes que devem pular não deixando que o rato os toque.

A criança deve deixar o rato pegá-la, é afastada do jogo. O jogo terminará quando só restar uma criança no círculo, a que será a vencedora.

Chicotinho queimado

Uma criança esconde o chicotinho queimado, geralmente uma correia velha ou qualquer objeto escolhido, enquanto as demais tapam os olhos. Quando a criança que esconde acabar diz: _ " chicotinho queimado cavalinho dourado ! " Depois, todas vão procurar o chicotinho. Se uma criança estiver mais distante, a que escondeu o chicotinho dirá que ela está fria. Se mais perto, dirá que está quente. Dirá também que está esquentando ou esfriando conforme a que estiver mais próxima se distancia ou se aproxima do chicotinho queimado. " Estar pelando" é estar muito perto do chicotinho. A criança que achar o chicotinho queimado sairá correndo batendo com ele nas demais (no caso da correia velha). E é ela que irá escondê-lo da próxima vez.

Variação: O chicotinho queimado pode ser feito com massinha. Muito legal! Todos fecham os olhos e o que vai ficar responsável para esconder, ao invés de esconder vai pegar a massinha e escolher um molde na sala ou qualquer coisa que possa tocar a massinha em cima e ficar com o desenho gravado. Ela diz: _ chicotinho queimado, cavalinho dourado! E todos vão tentar saber onde é que ela moldou o desenho, ou seja, de onde ela tirou. Quem vencer vai ser o responsável da próxima vez.

Cabo de guerra

Os partidos alinham-se, com os jogadores uns atrás dos outros, cada grupo segurando uma metade de uma corda dividida igualmente entre ambos. A um dado sinal, começam a puxar a corda. Ganha a equipe que houver conseguido puxar maior parte para seu lado (deve ser colocado um lenço no meio da corda e marcar o centro no chão) ou a maior parte da corda ao cabo de um período de um ou dois minutos.

Em fileira

Este interessante jogo, de tração pode dispensar a corda. Na sua mais simples forma, as equipes formam fileiras de cada lado de uma linha traçada no chão. Consiste o jogo em puxar os membros da equipe oposta, fazendo-os atravessar a linha. O jogador que for assim arrastado passará para a equipe dos seus capturadores.

Usando-se uma corda como linha de divisão entre as equipes, os jogadores colocam-se nos seus respectivos lados, com as mãos na corda, puxando os outros por meio dela. Uma outra variante estipula o uso de varas para cada par de jogadores contrários.

Guloseima

Ata-se, no meio de um longo barbante, uma bala, uma ameixa ou qualquer outra guloseima. Cada um dos dois competidores recebe uma extremidade do barbante, que deverá fazer desaparecer rapidamente na boca, no esforço de chegar primeiro a ela. O vencedor poderá comê-la.

Ata e desata (estafeta)

Uma cadeira (ou estaca) e uma fita colorida para cada equipe. Como para o "Revezamento simples em coluna". Sobre a linha de retorno e bem em frente a cada partido, coloca-se uma cadeira, à qual se amarra, com um lado frouxo, uma fita. Semelhante ao do revezamento acima, devendo cada jogador ir até à cadeira, desatar o laço (ou atá-lo, conforme o caso), deixando a fita sobra o assento, antes de voltar para bater na mão do seguinte. A fita é hora atada ou desatada pelos componentes de cada equipe.

Constitui faltas, que acarretam a partida, perda de um ponto, além das indicadas pelo revezamento simples: deixar de atar (ou desatar) a fita; dar um laço que não se mantenha firme, até o jogador seguinte chegar à cadeira.

Variação

* A fita, depois de desamarrada, não é deixada na cadeira, mas trazida na mão e entregue ao jogador seguinte.

* Atrás de cada partido e a 3 m do último jogador, fica outra cadeira. Cada criança corre para o lugar onde a fita está amarrada, desata-a e leva-a para o lado oposto, deixando-a presa em outra cadeira.

* Em variante encontrada na Coréia, cada criança tem uma flor de papel, com barbantes dos lados. Ao chegar a sua vez, amarra a flor numa estaca, a qual, findo o jogo, está coberta de flores.

Contrário

Uma criança é escolhida no grupo por fórmula de escolha. Ela ordena para as demais: "- Andem para a frente" E elas deverão andar para atrás, executando as ordens sempre ao contrário. As crianças que forem errando irão sendo excluídas. A última que ficar será a que irá dar as próximas ordens para que a brincadeira prossiga.

Onde está o chocalho?

Material: Um chocalho, uma venda de pano e lenços de papel.

Preparação: As crianças formam uma roda, sendo uma destacada para ir ao centro e ter os olhos vendados. Para iniciar o jogo, o coordenador entrega o chocalho, sem fazer ruído, a uma das crianças da roda. Esta passa a agitá-lo, enquanto a do centro, guiada apenas por tal som, deve descobrir a colega que tem o chocalho. Se acertar recebe palmas e escolhe um companheiro para substituí-la na repetição do jogo. (No caso de demonstrar dificuldade, a professora, habilmente, procurará ajudá-la, com pistas).

Boca-de-forno

Escolhem-se uma criança para iniciar a brincadeira, sendo o Mestre e coloca-a ao centro da roda. Ela começa o jogo dizendo os seguinte diálogo:

- Boca de forno? Todos respondem: - Forno!
- Tira bolo? Todos respondem:- Bolo!
- Farão tudo que seu mestre mandar?
Todos repetem:- Faremos todos !
- E se não fizer ? Respondem: - Ganharemos bolo !
- Vai ali, vai ali e faz.....

A frase era completada com a ordem de executar uma ação qualquer a certa distância, como: beijar um poste, dar "boa noite" a alguém que estivesse à janela, trazer um objeto.

Os meninos partem em direção ao alvo, cumprem a tarefa proposta pelo Mestre e voltam em disparada, pois o último que chegar leva bolos e fica na espera. Antes de aplicar o bolo o Mestre pergunta: - que tipo de bolo vou dar nesse aqui? E quantos ? E todos dão palpites. Mas o mestre diz a palavra final.

Bolos

Os bolos são tapas executados na mão direita do último a chegar com a tarefa. São classificados em:

Anjo: Toca-se levemente
Padre: Bate-se levemente e diz: não cometa mais isto !
Tia: finge que vai bater com força e bate leve.
Mãe: Bate severamente
Pai: bate forte

Mamãe, posso ir?

Uma criança é escolhida para ser a mãe e as outras serão filhas. De uma distância é estabelecido o seguinte diálogo: - Mamãe, posso ir? - Pode. - Quantos passos? - Três de elefante. Dá três grandes passos em direção à mãe. Outra criança repete. - Mamãe, posso ir? - Pode. Quantos passos? Dois de cabrito. Dá dois passos médios em direção à mãe. - Mamãe, posso ir? - Pode. Quantos passos? Quatro de formiga. Quatro passos diminuídos à frente. A primeira das filhas que atingir a mãe assume o posto.

A gatinha parda

Faz-se uma roda, todos de pé. Escolhe uma criança para ficar no centro da roda com olhos vendados e com uma varinha na mão. As crianças começam a girar na roda e cantar: Ah, minha gatinha parda, que em janeiro me fugiu, quem roubou minha gatinha você sabe, você sabe, você viu? Todos se calam. A que está no centro da roda toca em alguém com a varinha. A que foi tocada deve miar como um gato. Quem tocou tenta descobrir que é. Se descobrir, diz o nome e quem miou vai para o centro recomeçar a brincadeira. Se não acertar continua sendo a do centro, recomeça a brincadeira até adivinhar quem é.

Alfândega

Uma criança sai da sala.

Escolhe-se uma criança que irá inventar uma regra e dizer para os colegas, como por exemplo: só passa de for algo que voa.

Chama o colega que está fora da sala e pergunta: o que passa? Este vai dizendo por exemplo gato (as crianças dizem não passa), vaca (as crianças dizem não passa), até ele dizer o nome de algum animal que voa.

A finalidade da brincadeira é descobrir qual foi a regra dada inicialmente.

Peixinhos e tubarões

Separados em dois times, deverão formar o time dos peixinhos e dos tubarões. No momento em que tocar uma música baixinho, os peixinhos saem para passear. Quando tocar uma música alta, os tubarões

saem para tentar pegar os peixinhos, que deverão voltar correndo. O peixinho que for pego vira tubarão.

Elefantinho colorido

As crianças ficam em roda e uma delas fala:

__ Elefante colorido!
Os outros perguntam:
__ De que cor ele é?

A criança deverá escolher uma cor e as outras deverão tocar em algo que tenha esta cor. Se não achar esta cor o elefantinho irá pegá-lo.

Bolinhas de Gude

"Teco, teco, teco teco
Teco na bola de gude
Era o meu viver
Quando criança no meio da garotada
Com a sacola do lado
Só jogava pra valer"
(Música que fez sucesso na voz de Gal Costa)

Jogo infantil, com bolinhas de vidro, que se devem fazer entrar em buracos (caçapas), ganhando o jogador que chega em primeiro lugar, de volta ao primeiro buraco.

Em partes diversas do Brasil é conhecido por *bolita*, *búraca*, *búrica*, *birosca, firo*. A origem das bolas de gude se confunde com a das civilizações. Exemplares delas foram encontrados em escavações arqueológicas no Egito e no Oriente Médio com datas de até 4000 AC.

Os antigos gregos tinham vários jogos usando bolas de gude e os romanos tornaram populares pelo resto do mundo essa forma de divertimento. Mais recentemente elas foram citadas na obra de Shakespeare e retratadas pelo pintor Pieter Bruegel.

No início elas podiam ser feitas de pedra, madeira, argila ou autêntico mármore. Mas no século XV elas começaram a ser feitas de vidro em Veneza e na Boêmia. No século XVII apareceram bolas de gude de porcelana e louça. As bolinhas de aço nunca foram bem recebidas, pois, ao enfrentar bolas de outro material, causavam danos nas demais.

Children's game, de **Pieter Bruegel**

Bolinha Box

São quatro buracos, na terra, que se chamam *birocas* ou *box*. Os jogadores, dois, três ou quatro, jogam suas bolas até a primeira biroca. Quem ficar mais perto, inicia jogando. Ele tem de colocar sua bola na primeira biroca, depois na segunda, terceira e quarta, ficando pronto para "matar" as demais. Se o jogador erra um lance de uma biroca para outra, começa a jogar o segundo colocado na escolha de saída.

Quando um jogador cumpriu as quatro birocas sai para "matar" e quem ele acertar com sua bolinha é eliminado do jogo. Em outro sistema, o jogador sai da quarta biroca para a primeira e faz todo o percurso até ter condições de "matar".

Barca

Há a *barca*, um grande oval, riscado no chão, onde deixam as bolinhas convencionadas, as próprias e as do adversário, e à distância de dois a três metros traçam o *ponto*, risco paralelo à posição das bolas da *barca*. Escolhido quem jogará primeiro, pela maior ou menor aproximação da bolinha privativa, a *jogadeira*, atirada na direção do ponto, o brinquedo consiste, com suas regras e exigências, em tirar da *barca*, à força dos toques da *jogadeira* pessoal, uma a uma das bolinhas que lá ficaram. Parece ser uma variante do velhíssimo jogo português do truco, fito ou arraioula. Há variantes por toda a Europa.

Triângulo

O *triângulo* exige habilidade e perfeição do jogador.

Faz-se um triângulo no chão. São colocadas bolinhas, dentro da área ou dos ângulos. Quem coloca a sua bola mais perto começa a jogar e a tentar acertar as bolas adversárias para fora do triângulo, ganhando-as. Termina o jogo quando não há mais bolas no triângulo. A aposta é feita com bolinhas e jogam-se quantas quiserem os participantes.

Jogo do pião

Para andar lhe pus a capa
E tirei para andar
Que ele sem capa não anda
Nem com ela pode andar
Com capa não dança
Para dançar se bota capa
Tira-se a capa para dançar

A capa é apenas o cordão que enrola o pião.

O *jogo do papão* consiste em fazer três buracos no chão, formando um triângulo de uns três metros de lado. O jogador que conseguir dar as três voltas será o papão, dispondo de poderes para matar seus adversários e tendo a vantagem de possuir ainda todas as imunidades.

O folclore do papão transfere-se para um jogo tradicional, o jogo de bolinhas de gude, criando uma variante que recebe a denominação da figura temida, do poderoso papão, comedor de criancinhas, capaz de matar todos apenas com um toque.

A respeito do jogo do pião, muitas quadras que contam o folclore do rodar pião são exatamente iguais ou quase iguais aos presentes na memória portuguesa. Teófilo Braga (apud Cascudo, 1984, p. 59) registra a seguinte adivinhação em versos portugueses, conhecida também em todo o Nordeste onde o pião é o motivo central:

Sérgio Alexandre di Marco (1988, p. 70), do Centro de Pesquisa e Estudos Folclóricos de Olímpia, cita adivinhas sobre o pião, localizadas em Olímpia (São Paulo), similares às encontradas em Portugal.

1. *Estando nu, eu não danço*
me vestem para dançar
Mas me arrancam a capa
Para me verem brincar

2. *É de madeira e ferro*
Carrega tripa por fora
Quando brinca com ele
Pula, canta, até chora

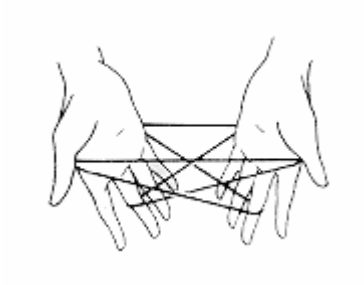
3. *Ele, com capa, não anda,*
Sem capa não pode andar,
Para andar, bota-se a capa
Tira-se a capa para andar

Cascudo (1984, p. 344) confirma, também, a procedência européia deste jogo: *O pião é um pequeno objeto feito de madeira, de preferência a brejaúva, tendo na ponta um prego – ferrão – implemento da lúdica infantil, do jogo do pião, atividade recreativa introduzida no Brasil pelo povoador branco.*

A origem remota do jogo do pião, segundo d'Allemagne (s.d., p.35), está entre os gregos e romanos. Callimaque Pittacus, que morreu em 579 aC, já falava de um pião que fazia virar com um chicote. Os romanos conheciam também este jogo, uma vez que Horácio falou dos *trochus.* Parece que entre os romanos o pião já era um jogo favorito das crianças. Ao invés de trabalhar Pérsio só queria rodar seu pião de madeira.

Entre os taulipáng são encontrados piões que zunem, elaborados em forma graciosa, com uma pequena *totuma* (fruto) redonda e oca, com uma abertura mais ou menos redonda de um lado. Em ângulo reto é atravessado por um palito de madeira, duro e vermelho, que é fixado com um pouco de cera negra. Variantes de totuma como as que fazem zumbidos não funcionam com cordão. No alto do Rio Negro, são giradas com as duas mãos, em área plana, produzindo um som opaco.

Cama-de-Gato



Cama-de-gato é também conhecido como Jogos de Cordel e Jogo do fio. Com 1 ou dois jogadores.

Povos distantes como o da Nova Zelândia, os esquimós do Ártico, os índios da América do Norte e as tribos africanas constroem figuras idênticas. Entre os japoneses, são as meninas brincam com o jogo do fio, mas são muitos os homens de idade, hábeis na construção de diversas figuras. Entre os esquimós, existe, também, a tradição de que as meninas brinquem com o fio porque se os meninos o fizerem, seus dedos poderão ficar embaraçados nas cordas do harpão, no momento da pesca.

Execução:

Pegar um cordel (barbante ou fio), não muito grosso, com 1m a 1,50 m de comprimento e atar as duas extremidades. Todas as figuras aqui descritas se elaboram a partir do anel assim formado.

O jogo consiste em evocar, com o cordel, diferentes objetos por meio de uma série de manobras e de entrelaçamentos.

Para a clareza das explicações, os dedos serão designados de 1 a 5 a partir do polegar. A letra D indica que se trata da mão direita e a letra E da mão esquerda.

O Berço

Introduzir as mãos no anel à exceção dos polegares. O cordel passa, portanto, entre D1 e D2, E1 e E2, estando as palmas frente a frente.

Os quatro dedos da mão direita metidos no anel passam, pela frente de si, debaixo do fio E1-D1 (como se esfregassem as palmas de baixo para cima). Puxar. Efetuar a mesma operação com a outra mão.

D3 introduz-se sob o cordel que passa através da palma esquerda e puxa.

E3 faz o mesmo. Apresentar o berço, dirigindo as mãos para o chão.

O Tambor

Passa o anel por detrás de E1 e E5. Cruzar os fios.

Introduzir D1 e D5 como E1 e E5. Esticar.

Passa D2 sob o cordel colocado através da palma esquerda.

Passa E2 sob o cordel que se encontra através da palma direita em frente de D2.

Voltar ligeiramente as mãos estendidas por cima da outra: o tambor apresenta-se verticalmente.

A Pata de Pássaro

Passar o cordel por detrás de E1 e D1, em frente de E2, E3, E4 e D2, D3, D4, por detrás de E5 e D5.

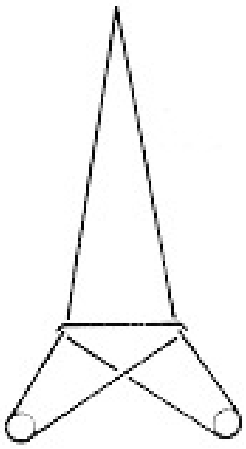
Introduzir D2, depois E2 sob o segmento que barra a palma oposta e puxar.

Juntar ponta a ponta E1 e E4 e fazer passar o anel de E1 para E4.

A mesma operação com a mão direita.

Pegar na linha E5-D2 por cima dos dois auriculares para a colocar entre E5 e E4 e D5 e D4.

Separar os indicadores e puxar para obter a pata de pássaro.



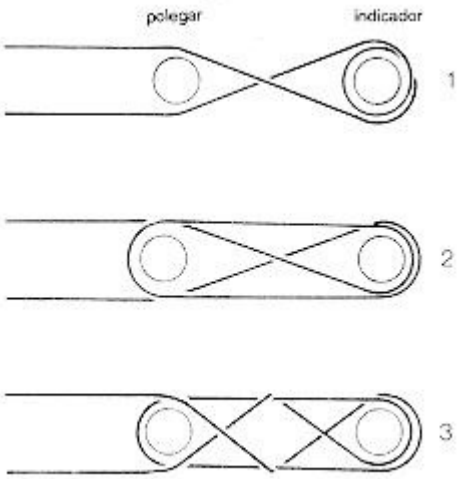
O Rabo de Gato

O cordel dá duas vezes a volta ao indicador direito e, depois de cruzar, toma o polegar direito.

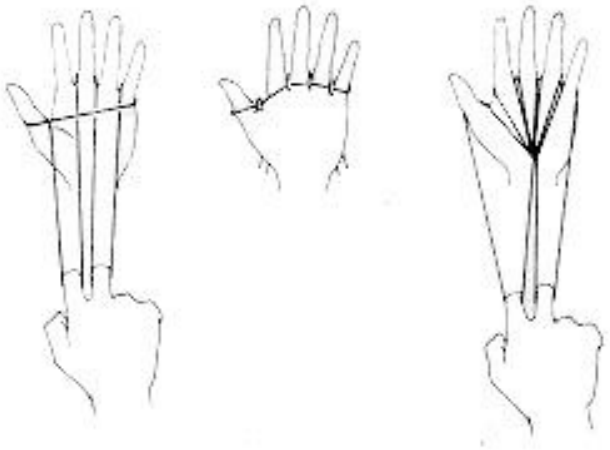
Puxar o fio que rodeia o indicador para aí introduzir o polegar.

Pegar sucessivamente nos dois fios que formam o anel restante para os levar por cima do polegar; o fio da esquerda vai para a direita, o da direita vai para a esquerda e o cruzamento faz-se entre D1 e D2.

O losango obtido ao centro abre-se e fecha-se de maneira muito sugestiva segundo se afastam os dedos ou se puxe pelo cordel.



O Pára-quedas



Passar o anel por detrás do E1, em frente de E2, por detrás de E3, em frente de E4, por detrás de E5.

Enfiar a mão direita no anel que cai.

D2 e D3 agarram por cima o cordel seguro pelo punho direito de maneira a que venha colar-se contra a palma esquerda.

Baixar E2, E3 e E4 por baixo desta nos três fios correspondentes. Fazer passar a mão direita por cima da esquerda para a colocar atrás dela. A mão direita larga então o cordel.

D2 pega no fio que passa em frente de E1 e D3 aquele que passa em frente de E5 (lado, palma e por cima).

Puxando com D2 e D3, aparece o pára-quedas.

As calças

Fazer o pára-quedas.

Separar E1 e E5.

D2 e D3 separam-se igualmente e colocam-se nos intervalos correspondentes a E2 e E4.

E1 pega por baixo no fio formado por E2; E2 baixa-se e liberta-se. E5 pega da mesma maneira no fio E4, enquanto E4 baixa e escapa-se.

Puxar pelo cordel para obter as proporções justas de umas calças

A Evasão dos Dedos

Este é um jogo que surpreende sempre o espectador. Passar o anel por detrás de E1. Cruzar o cordel na sua direção (mão perpendicular ao corpo, palma voltada para a direita).

Introduzir E2 sob o anel restante, depois do cruzamento. Cruzar de novo o cordel em direção a si e introduzir E3 sob o anel restante, depois do cruzamento.

Fazer o mesmo com E4 e E5.

Fazer girar a mão um quarto de volta; o anel coloca-se então do lado das costas da mão.

Cruzar o anel para o exterior (da direita para a esquerda) e fazer passar E4 por baixo depois do cruzamento.

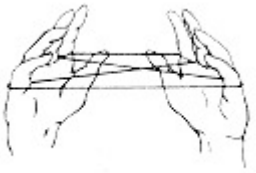
Puxar o anel para o lado da palma; cruzar o anel para o exterior e introduzir aí E3 por baixo depois do cruzamento.

Puxar o anel para o lado das costas; cruzar para o exterior e introduzir E2 por baixo.

Puxar o anel para o lado da palma; cruzar para o exterior e introduzir E1 por baixo.

Libertar E5. Puxar pelos dois fios que rodeiam E1: os dedos libertam-se imediatamente.

A Barreira



Meter o anel por detrás de E1, D1, E5 e D5; o cordel passa deste modo em frente de E2, E3, E4 e D2, D3 e D4.

D2 introduz-se sob o segmento que passa através da palma esquerda e puxa.

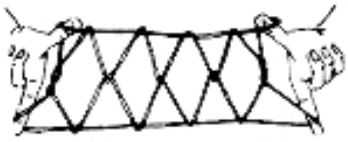
E2 introduz-se da mesma maneira sob o cordel que atravessa a palma direita e puxa.

E1 e E2 separam-se. Passando sob todo o jogo, colocam-se por detrás e levam para a frente o fio esticado entre E5 e D5 (+).

Os polegares enrolam-se com o fio que se encontra em frente deles, passando por baixo. Vão então procurar, respectivamente, as duas diagonais que partem do E5 e de D5, sempre ficando debaixo do jogo, e puxam-nos para si.

E5 e D5 separam-se e a barreira está formada.

A Dupla Barreira



Fazer a barreira (ver ilustração).

E1 salta o fio D2-E2 e agarra por baixo o cordel que passa entre E2 e E3.

D1 faz o mesmo.

D5 e E5 separam-se e, agarrando o fio mais próximo deles, vão pegar por baixo no segundo e levam-no consigo.

Os polegares separam-se por sua vez; passam por cima dos fios mais próximos deles e agarram por baixo o terceiro que levam consigo. Agarrar, com D1 e D2, o anel que passa por detrás de E2 e passá-lo por detrás de E1, ao mesmo tempo que o segura por detrás de E2.

A mesma operação com a mão esquerda.

Os polegares, apoiados no mais alto dos fios que as rodeiam, baixam para o interior e fazem passar por baixo deles o cordel mais baixo; endireitam-se. D2 e E2 introduzem-se nos triângulos formados na base dos polegares. A mão volta-se, palma para o chão, enquanto D5 e E5 se separam. E1 e E2, D1 e D2 afastam-se suavemente e a dupla barreira aparece. Apresenta-se na vertical, com as palmas voltadas para o exterior.

Entre os wapischana é encontra este *jogo do fio. E*ntre os tapirapé, tribo tupi, residente no Brasil central, é denominado *inimá paravuy*. Kissemberth observa, em 1909, que vinte figuras foram formadas com o fio, entre os Karajás, e que três das quais são peculiares aos tapirapé.

Os distintos desenhos que fazem têm todos denominações, lembrando objetos, animais e situações de seu cotidiano. Entre os taulipáng, o autor vê jogos de fios representando: raízes da palmeira paschiuba, entrada da casa, mandíbula de macaco e espelho.

No Brasil, nos tempos atuais, as crianças ainda brincam com o fio, mas não há preocupação em denominar as diversas figuras e são poucos os modelos por elas conhecidos.

A Pipa

Meninos soltando papagaios
Ruth Rocha

O sol se põe no horizonte
O céu parece uma festa
Papagaios vão voando
Na pouca luz que ainda resta.

Crianças brincam contentes
Com as pipas bem coloridas

Batem palmas, gritam, riem
Parece uma boa vida

Mas o tempo vai passando
Passa depressa o verão
E esses meninos contentes
Amanhã, onde estarão?

Outro renomado especialista em jogos tradicionais, Yrjo Him, em seu magnífico livro "Les Jeux d'Enfants" (apud Lima, s.d. p. 278), diz que até prova em contrário o Extremo Oriente é e continua a ser a pátria clássica dos papagaios de papel, pois conhecem-se papagaios nas Índias Orientais, Aunam, Tomkim, Ilhas Malásias, Nova Zelândia, Japão, China e Coréia. Segundo outras informações, também podem ser vistas no Sião, na Melanésia e na Polinésia. O autor comenta que, na Coréia, há quatrocentos anos atrás, as lendas coreanas falam do episódio no qual o Japão, fez erguer no espaço um papagaio, dotado de uma lanterna, dando a impressão de uma estrela que surgia. Por aqui se vê que os papagaios de papel são antiqüíssimos no Oriente e usados primitivamente, pelos adultos, com fins práticos e, com o passar dos séculos, transformaram-se em brinquedos infantis. Ainda hoje, na Ásia, ao contrário da Europa, os homens de meia idade divertem-se com papagaios de papel como se verifica na Coréia, China e Japão.

Esse jogo, conhecido entre portugueses como estrela, raia, arraia, papagaio, bacalhau, gaivota, e no Brasil, como papagaio, curica, pipa, cafifa, pandorga, arraia, quadrado, e raia, demonstra a influência original de Portugal com denominações semelhantes: papagaio, arraia e raia.

A Peteca

Em relação à peteca, alguns especialistas apontam a origem estritamente brasileira, proveniente de tribos tupis do Brasil e que se expandem em regiões densamente populadas pelos indígenas, como Minas Gerais. Considerada a partir de 1985 como esporte oficial, genuinamente brasileiro, a peteca, antes confeccionada em palha de milho, com enchimento de areia ou serragem, e com penas de galinha, hoje aparece padronizada com rodelas de borracha sobrepostas e quatro penas brancas de peru.

A enciclopédia Mirador Internacional (1976, p. 1344) afirma ser a peteca uma espécie de bola achatada de couro ou palha, em que se enfiam penas, cuja origem é indígena (em tupi, "bater" é "peteca", em guarani, é "petez"). Brinquedo de inverno no Brasil, seu uso coincide com a colheita de milho e com as festas de Santo Antônio, São João e São Pedro.

Depoimentos de Manoel Tubino reafirmam essa origem, chamando a atenção para sua disseminação em Minas Gerais, a partir de 1931, em reduto antigamente habitado por indígenas (Folha de S. Paulo, 2-6-87). Entretanto, Grunfeld (1979, p. 254), na obra Jeux du Monde, refere-se à peteca como um jogo que se lança de um para o outro com uma bola munida de penachos ou plumas, que se pratica na China, Japão, Coréia, há mais de 2000 anos. Afirma que antigamente se usava tal jogo para treinamento militar. Pensava-se que tal tipo de jogo melhorava as habilidades físicas do soldado. Na Coréia, os mercadores ambulantes jogavam as petecas uns para os outros pra se aquecerem do frio.

Em alguns países, é um jogo tradicional para meninas; no Japão ele faz parte das celebrações do ano novo, e na Inglaterra, sob a Dinastia dos Tudor, servia para pedir graças. Sempre jogando, elas cantavam refrões como:

O Jogo da Peteca

De origem indígena, este jogo teve sua prática regulamentada, por muitos anos, nos Clubes América e Regatas São Cristóvão do Rio de Janeiro.

Conta-se que, em 1928, nas Olimpíadas de Antuérpia, os brasileiros exibiram esse jogo, desconhecido dos europeus, causando-lhes tão boa impressão que foi solicitada, ao médico esportivo Dr. José Maria de Melo Castelo Branco, sua regulamentação. Enviada posteriormente, tornou-se, o jogo, mais difundido na Finlândia do que no Brasil, conforme declaração de atletas, em recente visita ao país. É comum, em clubes esportivos e nas praias, indivíduos se reunirem em círculo, tendo ao centro um elemento que recebe e distribui a peteca aos demais. O do centro é substituído pelo que deixa a peteca cair. O objetivo é mantê-la em trajetórias aéreas, impulsionada pela palma das mãos.

São realizadas, também, competições rudimentares, em grupos de 2 a 3 elementos, em cada campo, separados por um cordel esticado, contando ponto quanto a peteca não é rebatida e vai ao chão.

Competição Regulamentada

Campo: O campo é representado por dois retângulos de 10 m de largura, por 20 m de fundo e separados por uma zona neutra, medindo 3 m. Duas redes, de 1 m de altura e 10,5 m de comprimento, limitam esta zona. Um poste de 5 m de altura será colocado em um dos lados da zona neutra, com uma verga, destinada a assinalar a altura dos 5 m.

A deficiência de material ou de espaço permite-nos adotar a quadra de voleibol: uma rede ou um cordel deve ser estendido entre os postes, a 1 m de altura; a 1,5 m da rede ou cordel, de cada lado, demarcam-se linhas que constituirão a zona neutra.

Peteca: A peteca deve ser de pelica ou de couro maciço, cheia de crina animal ou de serragem, medindo o seu corpo 8 cm de diâmetro, tendo o peso variável de 75 a 85 gramas. Para moças e crianças, pode ser usada a peteca de 65 gramas. Atualmente, há petecas de fácil confecção, como as de disco de borracha, as quais também poderão ser usadas.

Equipes: Os jogos oficiais são efetuados com equipes constituídas por 5 elementos, que serão assim distribuídos: dois atacantes, na frente; dois defensores atrás e um sacador, no centro; ou ainda, dois na frente, dois no centro e um atrás.

Executado o saque, os jogadores colocam-se em posição que a tática melhor recomendar.

Juizes: Nas competições oficiais, haverá um árbitro, um apontador, um fiscal e dois juizes de linha.

Partidas: Sorteado o campo ou o saque, o vencedor escolhe um ou outro, iniciando-se o jogo pelo jogador central, que dará o saque. Este

deve ser dado de baixo para cima, de modo que a peteca passe sobre a rede, no mínimo a uma altura correspondente ao ombro dos jogadores adversários. No momento do saque, os atacantes adversários não devem se colocar aquém da linha média do seu campo; a peteca deve, no saque, ultrapassar essa linha média, no mínimo à altura dos ombros dos jogadores adversários, e cair dentro do campo, quando será o lance considerado válido. Quando cair fora das linhas que limitam o campo ou passar a uma altura abaixo da linha dos ombros dos jogadores, o saque não será válido. Três saques maus correspondem à perda de um ponto, pela equipe sacadora. Com exceção do saque, os demais lances poderão ser executados à vontade, uma vez que o arremesso não seja de cima para baixo.

Conta-se um ponto e perde o saque toda vez que um grupo não rebater a peteca, deixando-a tocar o solo dentro de seu campo, ou então, quando um dos jogadores cometer uma das seguintes faltas:

a) Bater ou tocar na peteca mais de três vezes consecutivas;
b) Prendê-la entre os dedos, contra o corpo ou qualquer objeto;
c) Arremessá-la além das linhas que limitam o campo;
d) Tocar o corpo ou a peteca na rede ou corda;
e) Arremessar ou defender a peteca com as duas mãos;
f) Tocá-la depois de rebatida três vezes, no próprio campo, sem ser devolvida;
g) Tocar com o corpo o solo ou qualquer objeto fora das linhas laterais, finais ou zona neutra;
h) Passar a mão por cima da rede;
i) Deixar o campo sem prévia licença do árbitro.

Em caso de dúvida quanto à validade de um ponto marcado, volte-se o saque (novo saque).

Tática de jogo: A tática de jogo resulta do domínio da peteca com qualquer das mãos. Em geral, os jogadores que recebem o saque são os da defesa, os quais devem passá-la, rapidamente, para os atacantes que se incumbem de devolvê-la ao campo contrário, procurando atirar no lugar em que seja mais difícil de ser recebida, isto é, procurando deslocar um dos jogadores adversários ou aproveitar uma posição adotada pelo grupo adversário; ou ainda, descobrir o ponto fraco ou pontos fracos (jogadores menos hábeis) e arremessar, especialmente, contra eles, a peteca.

Cabra cega

Jogo infantil, que consiste em uma criança vendada que tenta agarrar uma das outras crianças que participam da brincadeira. A criança que for agarrada será a próxima cabra-cega. O mesmo que *Cobra-cega*, *Batecondê*, *Tantanguê*, *Pintainho*.

Muito comum em Portugal e Espanha, de onde veio para o Continente americano. Rodrigo Caro, citado por Maria Cadilla de Martinez (*Juegos y Canciones Infantiles de Puerto Rico*, 76) informa ter sido jogo popular entre as crianças da Roma Imperial, onde denominavam *musca aenea*, na Grécia: *chalké muia*. É de fácil encontro no documentário da Idade Média e Renascimento.

O jogo se inicia por perguntas e respostas entre uma criança e a cabra-cega:

Em Portugal diz-se:

"Cabra-cega, donde vens?
De Vizela (ou de Castela)
Que trazes na cesta?
Pão e canela.
Dás-me dela?
Não, que é para mim e para minha velha.
Zigue-tanela!"
Diz a criança que está ao lado, fingindo dar um beliscão na cabra-cega.

(Augusto C. Pires de Lima, *Jogos e Canções Infantis*, 54, segunda edição, Porto, 1943).

No Brasil é mais corrente o diálogo:

"Cabra-cega de onde vens?
Do Castelo
Trazes ouro ou trazes prata?
Trago ouro!
Vá beijar no besouro.
Trago prata!
Vá beijar no barata."

Em Sergipe, Clodomir Silva (*Minha Terra*, 8-9, Rio de Janeiro, 1926) informou:

"Cabra-cega, non me nega; Donde Vem?
Do sertão!
Trais oro, prata ou requeijão?
Trago oro.
Pois rode como besouro."

Futebol / Pelada

Jogar bola (uma *pelada*) no campinho, em terrenos baldios, na rua, na praia, onde houvesse um espaço suficiente, faz parte da memória da infância de todos os brasileiros.

O futebol foi trazido para o Brasil por Charles Miller, um brasileiro de origem inglesa que aos dez anos foi enviado a Londres para estudar.

Quando regressou a São Paulo, em 1894, Miller trouxe em sua bagagem não só duas bolas. Trouxe também calções, chuteiras, camisas, bomba para encher a bola e a agulha. E iniciou um persistente trabalho de divulgação do novo esporte, principalmente junto aos sócios dos clubes ingleses que praticavam exclusivamente o *criket*.

Coube ao São Paulo Athletic Club criar a primeira equipe de futebol do País, formada por altos funcionários ingleses da Companhia de Gás, do Banco de Londres e da São Paulo Railway.

Um time inteiramente brasileiro nasceu, pouco depois, no Mackenzie College (fundado por presbiterianos estadunidenses), também em São Paulo, onde estudavam os filhos dos grandes fazendeiros e dos industriais da capital. Era *chic* jogar futebol e as tribunas dos estádios recebiam um elegante público feminino. Mas ele estava vedado aos negros e aos brancos dos subúrbios, cujos filhos iam ao centro da cidade espiar as partidas por cima dos muros.

O futebol, no entanto, popularizou-se e "era óbvio que assim viesse a acontecer. Impedido, por falta de recursos, de comprar brinquedos (...), o menino pobre tinha de valer-se de sua própria inventiva. A descoberta não foi difícil. Um terreno vago, dois pedaços de madeira, uma bola e longa horas de liberdade compunham a receita que ia preparando os futuros campeões", registra Milton Pedrosa em seu livro *Gol de Letra*.

Já na primeira década do século XX, alguns clubes concluíram que era inviável manter a rigidez de princípios contrários à participação de jogadores de subúrbios nos grandes clubes. Coube ao Clube Sírio (SP) ter em sua equipe o primeiro negro, Petronilho de Carvalho. Mas também o Bangu do Rio foi importante na "democratização" do futebol. Fundado em 1904, por funcionários ingleses da Fábrica de Tecidos Bangu, o time não conseguiu reunir onze estrangeiros. A solução foi recorrer a outros funcionários, brasileiros, que passaram a gozar de regalias e até de promoções mais rápidas. Mas o expediente de atrair os craques de subúrbio com ofertas de prêmios por vitórias revelariam um falso amadorismo que inevitavelmente desembocaria no profissionalismo.

Bangu, Rio de Janeiro, 1911

Não demorou para que quase todos os clubes contassem com operários, negros e brancos suburbanos, medindo-se com os moços finos das camadas superiores, quase todos estudantes de Medicina e Direito. Isso causou indignação em alguns setores tradicionais. No Rio, surge a Associação Municipal dos Esportes Atléticos (AMEA), sob o comando de Arnaldo Guinle, e em São Paulo a Liga Amadora Futebilística (LAF), inspirada em Antônio Prado. Capitalistas contrários à proletarização do futebol, Guinle e Prado pretendiam anular o poder das antigas associações favoráveis ao profissionalismo e à popularização do futebol. No entanto, a AMEA e a LAF foram derrotadas. O futebol havia mesmo escapado ao controle da "gente de bem" e ganhava força com isso. O Fluminense, no Rio, o São Paulo e o Palestra Itália, em São Paulo, rigorosos defensores do amadorismo elitista, acabaram submetendo-se ao profissionalismo, mas por muito tempo não aceitaram negros. (Racismo não era uma característica clubística, apenas.

Para o Sul-Americano de 1921, na Argentina, o próprio presidente Epitácio Pessoa (1919-1922) recomendou à CBD que não incluísse negros na delegação.)

Em São Paulo, o Paulistano, fiel à sua estirpe nobre, retirou-se totalmente do futebol.

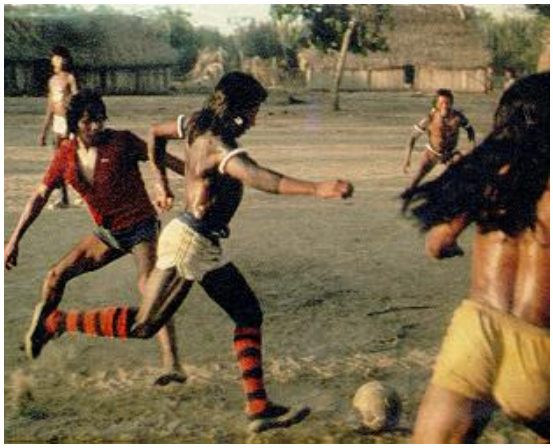
Mas, em todo o País, cresciam as equipes populares, surgidas nos bairros operários ou fundados por trabalhadores, como o Vasco, no Rio, o Corinthians, em São Paulo, o Internacional, no Rio Grande do Sul (fundado por imigrantes de tendência anarquista, daí o nome e a cor vermelha), o Atlético, em Minas. Mesmo assim, em 1916, quando o futebol já era o "esporte das multidões", a Seleção Nacional não pôde embarcar em um navio do Loyd Brasileiro para ir disputar o Pan-Americano na Argentina. O navio era "exclusivo" do conselheiro Rui Barbosa, que ia a uma Conferência em Buenos Aires, "Não posso viajar com um time de futebol", explicou ele. A delegação teve que cumprir quatro mil quilômetros de trem.

O preconceito pouco influiu. Das vilas, dos morros e das fábricas continuaram a surgir grandes ídolos, como Feitiço, Fausto, Friedenreich,

Valdemar de Brito, Domingos da Guia, Heleno de Freitas, Leônidas da Silva. E mais tarde a Seleção entrava em campo com Pelé em 1958, com Garrincha, com Nilton Santos em 1962 e com Gérson em 1970.

Bem, o resto é história atual do futebol brasileiro com novos ídolos e grandes conquistas que, em sítios específicos, se encontram informações mais detalhadas.

O jogo de bola já era conhecido de nossos índios. Um jogo às cabeçadas usando uma bola de borracha. Esse jogo brincavam-no os índios com uma bola provavelmente revestida de caucho, que aos primeiros europeus pareceu de um pau muito leve; rebatiam-na com as costas, às vezes deitando-se de borco para fazê-lo. Jogo evidentemente do mesmo estilo do *matanaaríti*, que o insigne Cândido Rondon achou entre os parecei; sendo que neste a bola - informa Roquete Pinto em *Rondônia* - é feita da borracha da mangabeira; e a maneira de jogar, às cabeçadas.



tribos do Parque Xingu

Cinco Marias

O jogador lança os cinco ossinhos ao ar e tenta apanhar o maior número nas costas da mão direita. Passa-os para a mão esquerda à exceção de um único, que atira ao ar e tenta receber nas costas da mão direita (que o atirou), sob pena de perder a vez. Em seguida, apanha com a mão esquerda os que deixou cair na primeira jogada, depois de ter lançado de novo o ossinho e recebendo-o ao mesmo tempo nas costas da mão direita.

Estando colocados quatro ossinhos na mesa, o jogador apanha-os depois de ter lançado o quinto ao ar e antes de o ter apanhado. Depois executa as manobras seguintes, sempre fazendo este último gesto com a mão direita. Coloca os quatro ossinhos sobre a mesa e volta-os um a um na palma; apanha-os e coloca-os de novo sobre a mesa, volta-os um a um nas costas e apanha-os. Faz o mesmo em relação aos dois outros lados a que se chama as palmas. Terminado estes exercícios, o jogador tem de conseguir três jogadas mais difíceis.

Parelhas

Enquanto lança ao ar o quinto ossinho, como anteriormente, o jogador volta, com a mão esquerda, um, dois, três, depois quatro ossinhos ao mesmo tempo para o lado da palma.

O Passe

O jogador forma um círculo, colocando as pontas do polegar e indicador e dobrando os outros dedos, depois de ter lançado ao ar o quinto ossinho, apanhar um dos que estão colocados na mesa, passá-lo para o poço formado pela mão esquerda e agarrá-lo com a mão direita ao mesmo tempo que o outro ossinho. Recomeçar a mesma manobra com os três ossinhos restantes.

O primeiro que terminar estas diferentes provas ganhou.

Os ossinhos são pequenos ossos provenientes da perna ou pata do carneiro. Reproduziram-se por vezes em marfim e, agora, são muitas vezes fabricados em gessos ou em plástico. Também podem ser substituídos por pedrinhas ou saquinhos de tecido com enchimento de areia ou grãos.

Utilizam-se cinco.

Pode ser jogado com dois a quatro jogadores.

Os Gregos e os Romanos aprenderam provavelmente este jogo com os Egípcios que, inicialmente, utilizavam ossinhos para conhecerem o futuro.

Ao perderem o caráter sagrado, os ossinhos foram os instrumentos de um jogo de azar antes de se tornarem um jogo de destreza. A cada um dos seus lados, como ao dos dados, era atribuído um valor particular, mas algumas combinações davam mais do que o total dos pontos conseguidos.

Os Gregos eram seus adeptos apaixonados. Homero, na Ilíada, canta, por intermédio da sombra de Pátroclo, que Aquiles matou o filho de Anfidamas depois de ter discutido com ele durante uma partida de ossinhos.

E Plutarco conta que o general ateniense Alcibíades, ainda criança e brincando no meio da rua, pediu a um condutor de carro que parasse a fim de poder apanhar os ossinhos que iam ser esmagados. Perante a recusa, a criança não hesitou em deitar-se atravessada no caminho, ordenando ao condutor que passasse sobre o seu corpo. O homem, aterrado, parou os cavalos.

Em Rodes, um tal Hegesiloco e amigos designavam como aposta das suas partidas de ossinhos a mulher de um dos seus concidadãos. O vencido comprometia-se deste modo, fossem quais fossem os riscos, a raptar a esposa indicada e a pô-la nas mãos do vencedor.

Queimada

Material: uma bola de vôlei ou de borracha.
Local: terreno plano (as crianças e adolescentes utilizam, muitas vezes, uma rua não movimentada).
Formação: à vontade, em campo marcado.
Nº de jogadores: 20 a 40
Atividade: intensa.

Qualidades desenvolvidas: rapidez de movimento, destreza, domínio, cooperação, etc.

Este jogo pode ser realizado com 20 ou mais jogadores. O terreno, de forma retangular e delimitado por fortes linhas, deve Ter mais ou menos 16 m de comprimento por 8 m de largura e ser dividido em dois campos iguais, por uma linha reta, bem visível traçada no solo. (A quadra de voleibol poderá ser aproveitada).

Os jogadores são preparados em dois grupos iguais, tanto quanto possível em número de habilidade, ostentando cada jogador o distintivo que o permita ser distinguido rapidamente.

É usada uma bola de vôlei ou de borracha (tamanho médio).

Cada partido se coloca num campo, sendo que apenas um jogador de cada partido deverá se colocar atrás da linha de fundo do campo adversário.

Para decidir sobre a posse da bola, no início do jogo, esses dois jogadores virão colocar-se ao centro, entre os dois campos; procede-se, então, como para início do jogo de basquete: "bola ao ar". Feito isso, voltam os jogadores aos seus lugares, entregando-se a bola a qualquer jogador do partido que a obteve, para começar a partida, a qual é iniciada ao apito do instrutor.

O objetivo visado é fazer o maior número possível de prisioneiros em cada campo. Será vencedor, o grupo que, no fim de um tempo previamente determinado, fizer maior número de prisioneiros, ou então, aquele que aprisionar todos os jogadores adversários.

O jogo se desenvolve da seguinte forma:

Ao ser dado o sinal de início, um jogador do partido a quem coube a bola, atira-a ao campo contrário com o propósito de tocar (queimar) algum adversário com a bola.

Se o conseguir, o jogador tocado é considerado prisioneiro e deve sair do seu campo, e colocar-se próximo a qualquer das linhas de limite do campo adversário. Feito o primeiro prisioneiro, o jogador, que havia sido designado para se colocar atrás da linha de fundo do campo adversário, volta ao seu campo, para que tenha oportunidade de jogar, também, nesta posição.

A bola que, depois de haver tocado em um jogador, rola ou salta pelo terreno, pode ser recolhida por qualquer jogador, para ser arremessada novamente contra o grupo adversário. A bola pode, também ser recolhida por um adversário prisioneiro, a quem, neste caso, se permite entrar em campo, para apanhá-la e atirá-la mesmo do interior do campo, a um companheiro seu ou a um prisioneiro de seu grupo, para que então possa ser arremessada contra o grupo contrário, ou, então, pode sair do campo com a bola nas mãos e arremessá-la de seu devido lugar. Da mesma forma se procede quando a bola não tocar (queimar) nenhum jogador e rolar pelo campo ao qual foi arremessada.

O melhor do jogo e, portanto, aquele que todos os jogadores devem procurar fazer, é agarrar a bola no ar, quando arremessada do campo oposto, para atacar, rapidamente, os componentes do grupo, tratando de queimar a algum jogador coma bola. Neste jogo, como se vê, a rapidez de ação e a cooperação entre os jogadores, tem enorme importância.

Regras:

1) Cada vez que se faz um prisioneiro, o instrutor fará trilar o apito, parando momentaneamente o jogo, para que o prisioneiro saia do campo, o que deve fazer correndo. A bola não estará em jogo novamente até que outro apito seja dado.

Tudo isto deve ser feito com maior rapidez.

2) Nenhum prisioneiro pode atirar a bola contra um adversário enquanto estiver mesmo com um pé dentro do terreno daquele. Se o fizer perderá a bola.

3) Nenhum jogador dos que estão no interior do campo, poderá agarrar a bola depois que esta tenha tocado o solo. Se o fizer passa a ser prisioneiro.

4) Quando a bola arremessada por um grupo, sair dos limites do campo adversário, será recolhida pelos prisioneiros que estão formando

cerco nesse campo. Da mesma forma se procederá quando a bola, por qualquer circunstância, passe de um campo a outro.

5) Os jogadores e os prisioneiros de um mesmo grupo poderão fazer, entre si, todos os passes de bola que acharem convenientes.

Observação: Quando bem conduzido, esse jogo desperta nas crianças e jovens um interesse e entusiasmo extraordinários. É um jogo de grande movimentação, que oferece as mais variadas situações para manter alerta os seus participantes.

O estabelecido na regra nº. 3 obriga o jogador a ter perfeito domínio de ação. Requer, ainda, grande rapidez de movimentos, cooperação inteligente e contribui, em geral, para desenvolver qualidades físicas, morais e sociais de grande alcance educacional.

Amarelinha

Como toda brincadeira a amarelinha é uma atividade diária em todas as escolas, colocar esta atividade para as crianças vai ser uma atividade prazerosa e rotineira.

A amarelinha é uma das brincadeiras de rua mais tradicionais do Brasil. Percorrer uma trajetória de quadrados riscados no chão de pulo em pulo tinha o nome "pular macaca" quando chegou aqui, com os portugueses, há mais de 500 anos. Hoje, em tempos de jogos eletrônicos, internet e televisão, surpreendentemente a brincadeira simples sobrevive firme e forte nos hábitos de milhões de crianças.

As pesquisas mostram que 44% dos nossos pequenos têm o costume de brincar de amarelinha, bambolê e pular corda, enquanto 38% brincam com videogame portátil ou ligado à TV.

Talvez seja pelo fato de a amarelinha ser tão fácil (e divertida) de brincar. Não são necessários aparelhos ou eletricidade, acessórios caros. Dá para pular dentro de casa, no quintal, na rua, na escola... Basta ter um pedaço de chão, algo para desenhar o riscado e um objeto pequeno para marcar as "casas".

Sua capacidade de atravessar gerações e gerações pode ser creditada também ao fato de a brincadeira ser uma metáfora da vida: "atingir o céu, não cometer erros no percurso e sempre evitar o inferno", descreve Renata Meirelles, autora do livro Giramundo.

Onde brincar

Dá para pular amarelinha em qualquer trecho de piso plano (pode ser dentro de casa, na calçada, numa rua sem movimento).

Material necessário

Um giz para marcar asfalto ou gravetos, para chão de terra. Em pisos que não podem ser riscados (como o de casa), fita adesiva resolve o problema. Por fim, a brincadeira pede uma pedrinha, um caco ou outro objeto para ser colocado nas "casas" do desenho e aumentar o grau de dificuldade a cada etapa.

Como se brinca

O padrão é o seguinte: a pedra é lançada na primeira casa e o jogador deve percorrer o trajeto do traçado pulando (ora com um pé, ora com os dois), evitando o quadrado onde a pedra caiu. A seqüência se repete enquanto a pedra avança de casa em casa e o grau de dificuldade aumenta.

Formas de brincar

Em cada canto do país, as crianças brincam de um modo diferente e chamam a brincadeira por nomes diferentes também. Veja a seguir algumas das formas de pular divididas pelo tipo de traçado.

Traçado em linha

Como Tudo Funciona

Amarelinha (costume em São Paulo e Rio de Janeiro)

Desenhe no chão um diagrama com quadrados, intercalando quadrados solitários com duplas e numerando cada um de 1 a 10. No topo, faça uma meia-lua – este será o "Céu". Antes da casa número 1, outra meia-lua: o "Inferno"

Comece a brincadeira atirando a pedrinha na casa 1. Pule a casa 1 e vá passando todas as outras casas. Seu objetivo será passar por todas as outras casas (pisando com apenas um pé nas únicas e com os dois nas duplas) até chegar no Céu, onde pisará com os dois pés. De lá, retorne do mesmo jeito, só que, dessa vez, pare antes da casa 1 e, com apenas um pé no chão, se abaixe para pegar a pedrinha e pule em direção ao início do jogo. Cuidado para não cair no Inferno!

Recomece jogando a pedra na casa 2 e assim por diante, pulando sempre a casa onde está a pedra. Se você errar a mira e a pedrinha cair fora da casa certa, perde a vez. Isso também acontece com quem pisar no inferno, colocar os dois pés no chão nas casas únicas ou na hora de recolher a pedrinha que estiver em casa dupla.

Macaca (costume no Acre, Pará, Amapá, Ceará, Rio Grande do Sul e Piauí)

O diagrama da macaca é parecido com o da amarelinha. Mudam basicamente duas coisas: o desenho começa com duas casas únicas, o Céu é dividido em "Lua" e "Estrela" e não há Inferno.

A brincadeira é muito popular nos Estados do Norte do Brasil, onde, em vez de usar uma pedra, as crianças usam um saquinho cheio de terra chamado “patáculo”, segundo Renata Meirelles, autora do livro "Giramundo". Cada participante tem seu próprio patáculo, que é guardado em pequenos quadrados desenhados ao lado da primeira casa do diagrama.

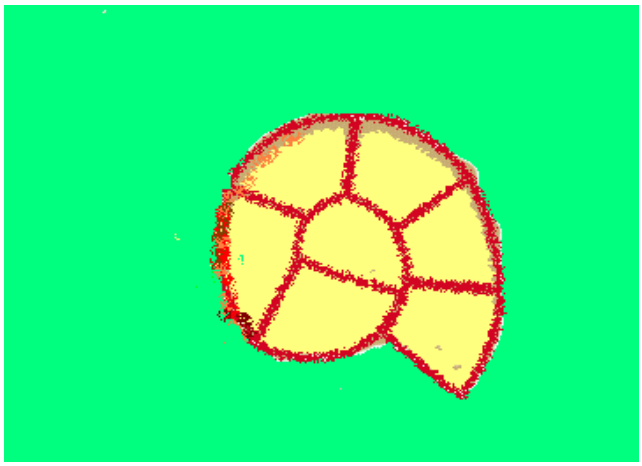
Para começar, o jogador lança o patáculo na primeira casa e segue o percurso pisando com apenas um pé nas casas únicas e com os dois nas duplas (um em cada uma) até chegar ao Céu. Na volta, apanha o saquinho. A seqüência se repete em todas as casas, inclusive na Lua e na Estrela.

Se colocar o pé no chão na hora errada, perde a vez e seu patáculo fica no lugar onde foi deixado. Nenhum dos jogadores poderá pisar

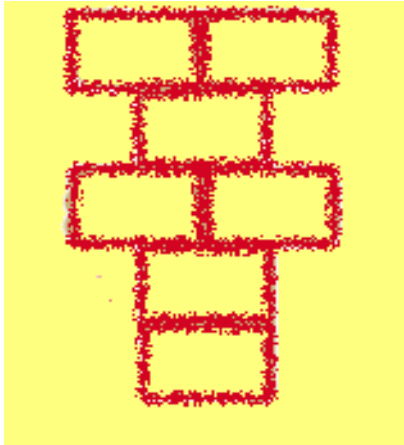
naquela casa. Com o passar do tempo, os patáculos vão se acumulando, e o jogo fica mais difícil.

Quem completar todo o ciclo vai para o Céu, vira de costas e joga o saquinho para trás sem olhar. A casa onde ele cair (se conseguir cair dentro de alguma) passa a ser "propriedade" daquele jogador. Isso quer dizer que ninguém mais além dele poderá pisar naquela casa.

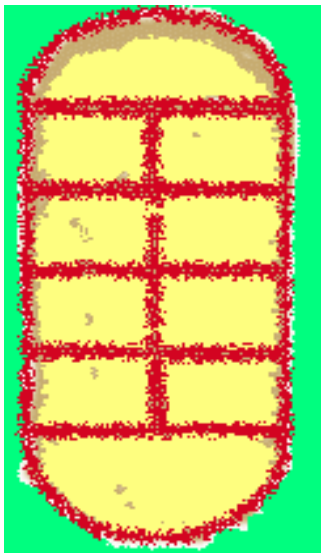
Esse jogador recomeça a brincadeira, dessa vez pulando com um pé só em todas as casas e, depois de completar essa etapa, faz o mesmo pulando com os dois pés juntos.



Esta amarelinha chama-se caracol, comporta-se de seis casas, mas pode ser aumentado à vontade dos participantes. Começa-se a jogar da extremidade livre até a penúltima casa. Ao voltar, em sentido inverso, o jogador, para lançar a pedrinha, coloca-se na casa central.



A primeira jogadora atira a pedrinha na primeira casa, e num pé só, pula sobre ela, caindo na segunda. Pula de novo, e afastando as pernas, pisa simultaneamente na terceira e quarta; passando pela quinta e repete o procedimento na sexta e sétima.



A extremidade curva é o céu, sendo a outra a terra. O lançamento da pedrinha na posição terra, é sempre iniciado pela casa da direita. Para apanhá-la nas quarta e quinta casa o jogador ou a jogadora pode descansar no céu pisando com os dois pés.

Pula-pula corda

Duas crianças seguram a corda nas extremidades bem perto do chão. As outras crianças começam a saltar. À medida que saltam o nível da altura deverá ir subindo. Será o vencedor quem conseguir pular mais alto.

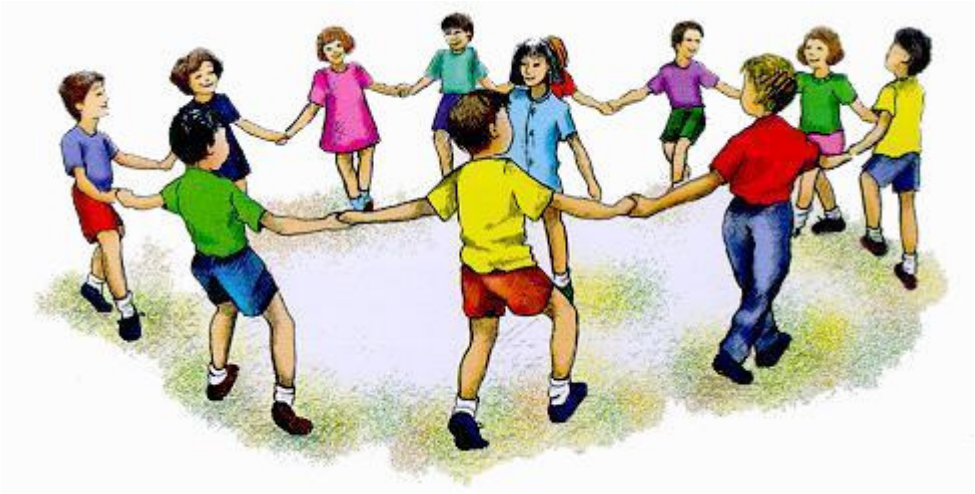
Subi na Roseira

Duas crianças batem a corda e outras duas começam a pular e vão falando uma para outra:

Ai, ai...
O que você tem?
Saudades.
De quem?
Do cravo, da rosa e de mais ninguém.
Subi na roseira,
desci pelo galho,
fulano (fala um nome) me acuda,
senão eu caio.

Sai quem recitou e entra quem foi chamado

Brinquedos cantados



Uma das atividades físicas mais aplicáveis à recreação das crianças é, sem dúvida, o brinquedo cantado.

Em todas as partes do mundo, ao passarmos por uma rua, onde crianças brincam despreocupadamente, é comum ver-se, de maneira natural e espontânea, a utilização do brinquedo cantado, em qualquer das suas formas.

Impossível determinar-se o seu aparecimento através dos povos e do tempo. Sempre existiram, entre todos os povos, através do cancioneiro folclórico infantil, para alegria das crianças e de todos, quer através das cantigas de ninar, das toadas ou das cantigas avulsas.

Sua origem pode ser rebuscada nos restos de velhas cerimônias dos povos do passado, em caráter de jogos e folguedos, que, posteriormente, em formas de entretenimento das crianças.

No Brasil, esses brinquedos cantados sofreram a influência das músicas do elemento português e do africano, ameríndios e, em menor proporção, de outros povos.

Considerando-se, entretanto, o fato inegável de que cada povo tem a sua índole própria, os brinquedos cantados, de origem tão diversificada, vêm sofrendo variações, deformações e transformações lentas, mas seguras, apresentando-se, em nossos dias, com um cunho eminentemente nacional.

Exemplos:

Procedência portuguesa: "Ciranda, cirandinha", "A moda das tais anquinhas", etc.

Procedência francesa: "Eu sou pobre, pobre, pobre", A mão direita tem uma roseira", etc.

Procedência espanhola: "Senhora Dona Sancha", "Maria Cachucha", etc.

Procedência alemã e inglesa: "Já viram uma menina?" (melodia alemã e letra do inglês).

Convém ainda ressaltar o fato de termos o nosso cancioneiro enriquecido pelo aproveitamento, transfigurado, de coisas que as crianças ouvem e assimilam. Exemplos: "Escravos de Jô" (proveniente de um jogo de mesa de bar) – assim, também, do romance "D. Jorge e D. Julinha", resultou a roda cantada "Por que choras, Julieta?".

Chamamos de "Cancioneiro Folclórico Infantil", ao conjunto das cantigas próprias da criança e por ela entoadas em seus brinquedos ou ouvidas dos adultos, quando pretendem adormecê-la, entretê-la ou instruí-la; são cantigas que vêm de geração a geração e que se perpetuam e se transmitem pela tradição oral.

O Cancioneiro Folclórico Infantil abrange:

- Acalantos ou cantigas de ninar: "Tutu Marambá", "Dorme Nenê", etc.
-Cantigas avulsas (que as crianças entoam em qualquer de suas atividades, sem que com elas tenham uma correlação direta): "Mestre Domingos", "Menina bonita", etc.
- Estribilhos musicais (que integram as histórias contadas e cantadas): "Minha mãezinha", Carpinteiro de meu pai", etc.
- Toadas (ou melodias para ensino da soletração e da tabuada já em desuso, mas ainda de valor, sob alguns aspectos): "B-a-bá, B-í-bí", "Um e um, dois, um e dois, três", etc.
- Brinquedos cantados (de vários tipos, conforme classificação e divisão a seguir):

Divisão dos brinquedos cantados:

1) Brinquedos de roda: "Ciranda, cirandinha", etc.
2) Brinquedos de grupos opostos: "O pobre e o rico", etc.
3) Brinquedos de fileira: "Passarás, não passarás", etc.
4) Brinquedos de marcha: "Marcha, soldado", etc.
5) Brinquedos de palmas: "Pirolito que bate, bate", etc.
6) Brinquedos de pegar: "Vamos passear no bosque", etc.
7) Brinquedos de esconder: "Senhora D. Sancha", etc.
8) Brinquedos de cabra-cega: "A gatinha parda", etc.
9) Chamadas para brinquedo: "Ajunta povo, para brincar", etc.
10) Cantigas de escolha de jogadores: "Um no ni é de pó politana", etc.

De todos, entretanto, a roda é o tipo que oferece mais atração para a recreação infantil; assim sendo, daremos, agora, a sua classificação:

1) Quanto ao conteúdo da letra:

a) Temas de vida social: "Ciranda, cirandinha", etc.
b) Temas da natureza: "A pombinha voou", "Cachorrinha está latindo", etc.
c) Temas instrutivos: "As estações do ano", "O bá-bé-bí-bó-bu", etc.
d) Temas do romanceiro: "Terezinha de Jesus", "O cravo brigou com a rosa", "Esta rua tem um bosque", etc.

2) Quanto ao andamento:

a) Rodas lentas: "Terezinha de Jesus", etc.
b) Rodas moderadas: "Escravos de Jô", "Sambalelê", etc.
c) Rodas vivas: "Pirolito que bate, bate", etc.
d) Rodas alternantes: "O cravo brigou com a rosa", etc.

3) Quanto à execução musical:

a) Côro: "A canoa virou", "Escravos de Jô", etc.
b) Solo e côro: "Senhora viúva", "Esta rua tem um bosque", etc.
c) Forma mista (côro e parte falada ou declamada): "Ciranda, cirandinha", etc.

4) Quanto à estrutura:

a) Tipo aaa (em que todas as quadras são cantadas com a mesma melodia): "A moda das tais anquinhas", etc.
b) Tipo ab (que reúne duas melodias diferentes): "O cravo brigou com a rosa", etc.
c) Tipo abc (em que se sucedem três ou mais diferentes melodias): "Eu fui ao Tororó", etc.

5) Quanto à formação:

a) Roda simples: "Ainda não comprei", etc.
b) Roda com um figurante no centro: "Ciranda", etc.
c) Roda com dois ou mais figurantes no centro: "O cravo brigou com a rosa", etc.
d) Roda com um figurante fora: "A mão direita tem uma roseira", etc.
e) Roda com figurante fora e dentro: "A linda rosa juvenil", etc.
f) Roda assentada: "Escravos de Jô", etc.
g) Rodas concêntricas: "Onde está a margarida", etc.

6) Quanto à movimentação:

a) Marcha simples: "Ai! – eu entrei na roda", etc.
b) Marcha na ponta dos pés: "Eu sou a borboleta", etc.
c) Saltitos: "Atirei um pau no gato", etc.
d) Roda em cadeia ou serpentina: "Havia um novo navio", etc.
e) Rodas que acentuam um determinado ritmo ou marcam os tempos fortes da melodia: "Ciranda, cirandinha", Pirulito que bate, bate", "Palma, palma, palma..." etc.
f) Rodas imitativas: "Carneirinho, carneirão" etc.
g) Misto de roda e dança: "Os quindô-le-lê..." etc.
h) Rodas dramatizadas: "O cravo brigou com a rosa" etc.

Nota: Em qualquer das rodas sempre há exemplo de qualquer um dos grupos citados; de certa maneira, podemos afirmar que todas as rodas são mistas, quanto à sua movimentação, prevalecendo nesta ou naquela, uma ou outra característica.

Meu boneco de lata

Meu boneco de lata bate com a testa no chão, levou mais de uma hora para fazer transformação... Desamassa aqui para ficar bom!

Meu boneco de lata bateu com a orelha no chão levou mais de duas horas para fazer transformação... Desamassa aqui, desamassa aqui pra ficar bom!!

(Enquanto o grupo canta vai colocando a mão no lugar do corpo onde o boneco bateu e vai repetindo as anteriores).

Juquinha

De abóbora faz melão de melão faz melancia..(2x)
Faz doce sinhá, faz doce sinhá...
Faz doce sinhá Maria...
E se quiser dançar vai à casa do Juquinha... (2X)
Ele pula, ele roda, ele faz requebradinha (2X)

(Esta é uma gostosa brincadeira que é feita em roda, em que alguém sempre estará no centro).

Senhor passeador

Senhor caçador, preste bem a atenção, não vai se enganar...

Quando o gato miar... Mia gato! (cachorro, seriema, boi, galo, pintinho, passarinho e etc.).

(Quem coordena a brincadeira, pede para alguém vendar os olhos e outro para imitar o som de um animal. Quem está com os olhos vendados precisa adivinhar quem imitou o animal, ou seja, reconhecer a voz dos presentes).

Linda rosa juvenil

Linda rosa juvenil, juvenil, juvenil...
Linda rosa juvenil... juuuvenil...
Vivia sempre a cantar, a cantar, a cantar...
Vivia sempre a cantar, a cantar...
Um dia veio à bruxa má, bruxa má, bruxa má...
Um dia veio à bruxa má, bruuuuxa má...
E adormeceu a rosa assim, bem assim, bem assim...
E adormeceu a rosa assim, beeem assim...
E o tempo passou a correr, a correr, a correr...
E o tempo passou a correr, a coooorrerrr...
E o mato cresceu ao redor, ao redor, ao redor...
E o mato cresceu ao redor, ao reeedor...
E um dia veio um belo rei, belo rei, belo rei..
E um dia veio um belo rei, beeelo rei...
E despertou a rosa assim, bem assim, bem assim...
E despertou a rosa assim, beeem assim...
E os dois puseram a dançar, a dançar, a dançar...
E os dois puseram a dançar, a daannnçar...
E batam palmas para o rei, para o rei, para o rei...
E batam palmas para o rei, para reiiiiiii..

Caveira

Quando o relógio bate uma,
todas as caveiras saem da tumba...
Tumba lá catuma, lacatumba ladaue...
Quando o relógio bate duas ..
todas as caveiras saem para a rua...
Tumba lá catuma, lacatumba ladaue...
Quando o relógio bate as tres..
todas as caveiras jogam xadrez...
Tumba lá catuma, lacatumba ladaue...
Quando o relógio bate as quatro..
todas as caveiras pintam quadros..
Tumba lá catuma, lacatumba ladaue...

Quando o relógio bate cinco..
Todas as caveiras apertam o cinto...
Tumba lá catuma, lacatumba ladaue...
Quando o relógio bate as seis..
Todas as caveiras falam chinês..

Tumba lá catuma, lacatumba ladaue...
Quando o relógio bate as sete..
Todas as caveiras bancam chiclete
Tumba lá catuma, lacatumba ladaue...

Quando o relógio bate as oito..
Todas as caveiras comem biscoito..
Tumba lá catuma, lacatumba ladaue...
Quando o relógio bate as nove..
Todas as caveiras dançam rock..
Tumba lá catuma, lacatumba ladaue...
Quando o relógio bate as dez..
Todas as caveiras lavam os pés..
Tumba lá catuma, lacatumba ladaue...

Quando o relogio bate as onze...
todas as caveiras andam de bonde..
Tumba lá catuma, lacatumba ladaue...
Quando o relógio bate as doze...
Todas as caveiras fazem pose..
Tumba lá catuma, lacatumba ladaue...
Quando o relógio bate uma..
Todas as caveiras voltam para tumba...
Tumba lá catuma, lacatumba ladaue...

(Os participantes vão imitando todos ao passos das caveiras).

Fotografias em colher

Nenhum livro de jogos seria completo sem este brinquedo, pois é muito divertido. Um dos dois jogadores que estão de combinação, sai da sala e, o que fica, tira a fotografia de qualquer pessoa, pondo-lhe uma colher em frente do rosto e conservando-a assim, durante um ou dois segundos. O que está de fora é chamado. Entra na sala, pega a colher, examina-a e diz o nome da pessoa cuja fotografia foi tirada. Os que ignoram o truque ficam admirados, porém o método é simples.

O companheiro que permanece na sala e tira a fotografia, toma a mesma posição e atitude de que se acha a pessoa fotografada. Se esta estiver com as pernas cruzadas ou estiver fumando, o companheiro toma a mesma atitude. Portanto, é preciso comparar a posição do companheiro com a dos que estão brincando, para se saber de quem é a fotografia.

Serra, serra, serrador

Duas crianças se põem de frente e dão as mãos. Depois, ficam balançando os braços, indo e vindo, enquanto falam: - Serra, serra, serrador! Serra o papo do vovô! Quantas tábuas já serrou? Uma delas diz um número e as duas, sem soltarem as mãos, dão um giro completo com os braços, num movimento gracioso. Repetem os giros até completar o número dito por uma das crianças.

Variação: Feita com criança de colo. Coloca-se a criança no colo com as pernas voltadas para as costas de quem está sentado. Segura-se nas mãos da criança e a leva com a cabeça até seus joelhos e retorna-a ao peito, puxando-a dizendo: - serra, serra serrador... quantas tábuas já serrou... é uma, é duas , é três é quatro... E cada vez que diz o número leva a criança até os joelhos. O jogo acaba quando a criança começar a sorrir. Tendo o cuidado para não deixá-la tonta.

Batata quente

Todos em roda, sentados no chão, com um objeto na mão vai passando e cantando a seguinte canção:

> *_ Batata que passa quente, batata que já passou, quem ficar com a batata, coitadinho se queimou!*
> *Quando disser queimou, a pessoa que estiver com o objeto na mão, sai da roda.*

Caixinha de surpresas

Antes de iniciar o jogo, escreve-se em papeizinhos várias tarefas engraçadas. Coloca dentro de uma caixinha. Sentados em círculo, a caixinha irá circular de mão em mão, até a música parar. Quem estiver com a caixinha na mão no momento que a música parar deverá tirar um papel da caixinha e executar a tarefa. Continua até acabar os papéis.

Pai Francisco

Forma-se uma roda e uma criança fica no centro da roda com os olhos vendados. Todos deverão girar na roda e cantar "Pai Francisco". Quando o ceguinho bater palmas, a roda deverá parar e ele caminhará para a frente e tocar no colega para adivinhar quem é.

Cobrinha

Duas crianças seguram a corda perto do chão e começam a fazer ondulações. Três crianças começam a pular, quem tocar esbarrar na corda sai da brincadeira. Se uma sair entra outra no seu lugar. Vence quem conseguir ficar pulando mais tempo.

Estafeta ao quadro negro

Organiza-se duas filas de crianças. Elas devem escolher um número qualquer que será o resultado do cálculo que irão realizar (Por exemplo: 30). Dá-se o sinal de partida, então o primeiro jogador de cada fila deverá correr ao quadro e escrever dois números quaisquer, depois somá-los ou subtraí-los e voltar para a sua fila, entregar o giz ao segundo jogador e ir para traz do último jogador. O segundo jogador deverá correr ao quadro e também irá proceder da mesma forma, porém antes deverá verificar se o cálculo anteriormente feito pelo colega está certo, se não estiver deverá corrigi-lo e depois fazer o seu. Deverá proceder assim até ó último jogador. Este deverá somar ou subtrair de forma que consiga o resultado inicialmente proposto. Por exemplo: se o número combinado foi 30 e o último número restado foi 22 ele deverá somar com 8. Vence a fila que terminar primeiro.

Estátua

As crianças ficam em fila. Escolhe-se uma criança para começar a brincadeira. Esta criança começa a puxar as crianças perguntando antes de puxar: pimenta, pimentinha, pimentão ou sapatinho de algodão? Quem responder:

- Pimenta: é puxada normalmente e virar estátua.
- Pimentinha: é puxada devagar e virar estátua.
- Pimentão: é puxada com força e virar estátua.

Sapatinho de algodão: deve ser carregada no colo e ao ser colocada no chão e virar estátua.

Após todos virarem estátua a líder diz: Entrei no jardim de flores, não sei qual escolherei, aquela que for mais bela, com ela me abraçarei. Então escolhe uma estátua para se abraçar. A escolhida deverá ser a próxima líder. Todos retornam à posição normal e recomeça a brincadeira.

Estátua 2

Faz-se uma roda e todos vão rodando de mãos dadas e cantando a seguinte canção:

"A casinha da vovó,
cercadinha de cipó,
o café tá demorando,
com certeza não tem pó!
Brasil! 2000!
Quem mexer saiu!".

Todos ficam como estátua e não vale rir, nem se mexer, nem piscar, nem se coçar, quem será que vai ganhar?

Foguinho

Duas crianças segurando a corda começam a bater e falar:

Salada, saladinha
Bem temperadinha
Com sal, com pimenta
Fogo, foguinho.

Enquanto isso uma criança está pulando na corda. Ao pronunciar a palavra foguinho deverão girar a corda bem rápido. Quem conseguir pular mais rápido, sem esbarrar na corda será o vencedor.

Formando grupos

As crianças deverão ficar em roda girando e cantando. A professora irá bater palmas ou apitar e mostrar um cartão que deverá ter um número. Se o número for o 4 por exemplo, as crianças saem da roda e formam grupos de quatro e depois voltam para a roda, continua a brincadeira até não poder formar mais grupos. Quem ficar de fora sai da brincadeira.

Lenço Atrás

Os componentes deverão tirar a sorte para ver quem ficará com o lenço. Deverão sentar na roda com as pernas cruzadas. Quem estiver segurando o lenço corre ao redor da roda enquanto o grupo fala:

Corre, cutia
Na casa da tia
Corre, cipó
Na casa da avó
Lencinho na mão
Caiu no chão

Moço bonito
Do meu coração.

O dono do lenço então pergunta:
- Posso jogar?
E todos respondem:
- Pode!

Um, dois, três!

Deixa então o lenço cair atrás de alguém da roda. Este deverá perceber, pegar o lenço e correr atrás de quem jogou antes que este sente no seu lugar. Se conseguir pegar aquele que jogou ele será o próximo a jogar o lenço, se não conseguir quem jogou o lenço continuará segurando o lenço para jogar atrás de outra pessoa.

Passa anel

Sentados numa roda o grupo tira a sorte para ver quem vai passar o anel. Todos devem unir as palmas das mãos e erguê-las na sua frente. Quem ganhou na sorte deve segurar o anel entre as palmas das mãos e passar as suas mãos pelas mãos dos componentes do grupo deixando o anel nas mãos de alguém que ele escolher, mas deve continuar fazendo de conta que continua passando o anel até o último do grupo.

Ao final pergunta a um dos participantes onde está o anel? Se este acertar ele será o próximo a passar o anel. Se errar, quem recebeu o anel é que passará, começando novamente a brincadeira.

Caí no poço

Esta é uma brincadeira, não muito antiga, mas não muito conhecida pelas gerações atuais. Chama-se "CAÍ NO POÇO". O grupo fica sentado (ou em pé) em linha e tira dois integrantes. Um fica de olhos vendados e o outro o "guia". O menino (ou menina) que tem os olhos vendados deve escolher um, entre o grupo, que o substituiria. Quem estava "guiando", tem a função de apontar os integrantes do grupo perguntando ao que estava de olhos vendados:

É esse? é esse? ... Quando a pessoa de olhos vendados diz "é", então o guia pergunta: PERA, UVA, MAÇÃ OU CHICLETE? Então ele daria na pessoa escolhida, um aperto de mão se disser PERA, um abraço se disser UVA, um beijo no rosto se disser MAÇÂ e um beijo na boca se disser CHICLETE. A pessoa escolhida tem os olhos vendados e então recomeça a brincadeira. Essa brincadeira foi sensação na década de 90 e era uma forma que a garotada achava para se paquerar. Além do mais aconteciam situações bastante engraçadas, por exemplo, quando um menino escolhia outro e pedia CHICLETE.

Variável:

Reúne-se um grupo de crianças, outra fica bem distante, sozinha e grita:

- Caí no poço !
Às que estão no grupo, em fila, perguntam:
- Quem tira ?
À menina responde:
- Fulana (diz o nome de uma das meninas da fila)
- Com quantos passos ?
com oito (ou 10, 12, etc)

A menina designada dá o Nº. de passos citado em direção a que está sozinha e pára. Novamente a menina que está no poço chama outra pelo mesmo processo até o último que tiver ficado na fila. Cada uma esforça-se por dar saltos maiores para chegar primeiro. Àquela que o consegue fica no lugar da menina e recomeça-se a brincadeira.

Cantigas de Roda

Cantigas de Roda são um tipo de canção popular que são relacionadas às brincadeiras de roda. Nesse sentido carregam um melodia de ritmo limpo e rápido, favorecendo a imediata assimilação. Estão incluídas nas tradições orais em inúmeras culturas. No Brasil, fazem parte do folclore brasileiro, incorporando elementos das culturas africana, européia (principalmente portuguesa e espanhola) e índia.

Na matriz cultural brasileira tem uma característica interessante que é autoria coletiva (ou anônima) pelo fato de serem passadas de geração à geração. Atreladas ao ato de brincar, consistem em formar um grupo com várias crianças (ou adultos), dar as mãos e cantar uma música com características próprias, como melodia e ritmo equivalentes à cultura local, letras de fácil compreensão, temas referentes à realidade da criança ou ao seu imaginário e geralmente com coreografias.

As cantigas hoje conhecidas no Brasil têm origem européia, mais especificamente de Portugal e Espanha. As cantigas de roda são de extrema importância para a cultura de um país. Através dela dá-se a conhecer costumes, cotidiano das pessoas, festas típicas do local, comidas, brincadeiras, paisagem, crenças.

A barata

A barata diz que tem
Sete saias de filó
É mentira da barata
Que ela tem é uma só

Rá, rá, ra
Ró, ró, ró
Ela tem é uma só

A barata diz que tem
Um sapato de fivela
É mentira da barata
O sapato é da irmã dela

Rá, rá, ra
Ró, ró, ró
Ela tem é uma só

A barata diz que tem um anel de formatura
É mentira da barata
Ela tem é casca dura

Rá, rá, ra
Ró, ró, ró
Ela tem é uma só

A barata diz que usa
Um perfume muito bom
É mentira da barata
Ela usa é detefon

A Canoa Virou

A canoa virou,
Fui deixar ela virar,
Foi por causa de fulano (nome da criança)
Que não soube remar.

Siriri pra cá, siriri pra lá
Fulana é velha
E quer se casar

Siriri pra cá, siriri pra lá
Fulana é velha
E quer se casar

Se eu fosse um peixinho
E soubesse nadar,
Eu tirava fulano (nome da criança)
Do fundo do mar.

Siriri pra cá, siriri pra lá
Fulana é velha
E quer se casar

Siriri pra cá, siriri pra lá
Fulana é velha
E quer se casar

Adoletá

Adoletá
Lepeti
Peti
Polá
Lê café com chocolá

Adoletá
Puxa o rabo do tatu
Quando quem saiu foi tu
Puxa o rabo da cutia
Quando sai a sua tia

Quando um ganha o outro perde
Não adianta disfarçar
E tem que ficar ligado
Quando a música parar.
(Bate a mão direita com a direita do companheiro à sua frente e a esquerda com a esquerda).

Ai bota aqui, ai bota ali o seu pezinho

Ai bota aqui
ai bota ali o seu pezinho
O seu pezinho bem juntinho
com o meu (bis)

E depooois não vá dizer
Que vocêêê já me esqueceu (bis)

Ai bota aqui
ai bota ali o seu pezinho
O seu pezinho bem juntinho
com o meu (bis)

E vou chegaaar nesse seu corpo
Um abraaaço quero eeu (bis)

Ai bota aqui
ai bota ali o seu pezinho
O seu pezinho bem juntinho
com o meu (bis)

Agora queee estamos juntinhos
Me dá um abraaaço e um beijinho

Alecrim

Alecrim, alecrim dourado
Que nasceu no campo
Sem ser semeado

Alecrim, alecrim dourado
Que nasceu no campo
Sem ser semeado

Foi meu amor
Que me disse assim
Que a flor do campo
É o alecrim

Foi meu amor
Que me disse assim
Que a flor do campo
É o alecrim

Atirei o pau no gato

Atirei o pau no gatô-tô
Mas o gatô-tô
Não morreu-reu-reu
Dona Chicá-cá
Admirou-sê-sê
Do berrô, do berrô que o gato deu:
Miauuu!

Bão, balalão

Bão balalão
Senhor capitão
Espada na cinta
Ginete na mão

Borboletinha

Borboletinha,
Tá na cozinha,
Fazendo chocolate,
Para a madrinha.

Poti, poti,
Perna de pau,
Olho de vidro,
Nariz de pica-pau, pau, pau.

Borboletinha,
Tá no jardim,
Fazendo cambalhotas,
Só para mim.

Poti, poti,
Perna de pau,
Olho de vidro,
Nariz de pica-pau, pau, pau.

Cai, Cai, Balão

Cai, cai, balão!
Cai, cai, balão!
Na rua do sabão.
Não cai, não! Não cai, não!
Não cai, não!
Cai aqui na minha mão!

Carneirinho – Carneirão

Carneirinho, carneirão,
neirão, neirão,
Olhai pro céu, olhai pro chão,
pro chão, pro chão.
Manda el-rei, nosso senhor,
senhor, senhor,
Para todos se ajoelharem.

Carneirinho, carneirão,
neirão, neirão,
Olhai pro céu, olhai pro chão,
pro chão, pro chão.
Manda el-rei, nosso senhor,
senhor, senhor,
Para todos se levantarem.

Chapeuzinho vermelho

Pela estrada afora
Eu vou tão sozinha
Levar estes doces
para a vovozinha

Ela mora longe
O caminho é deserto
E o lobo mal passeia
aqui por perto

Eu sou o lobo mau, lobo mau,
mau, mau,
Pego as criancinhas
pra fazer mingau

Hoje estou contente
Vai haver festança
Quero um bom petisco
Para encher a minha pança

Eu sou o lobo mau, lobo mau,
mau, mau,
Pego as criancinhas
pra fazer mingau

Hoje estou contente
Vai haver festança
Quero um bom petisco
Para encher a minha pança

Ciranda, Cirandinha

Ciranda, Cirandinha,
vamos todos cirandar,
vamos dar a meia volta,
volta e meia vamos dar.

O anel que tu me destes,
era vidro e se quebrou,
o amor que tu me tinhas,
era pouco e se acabou.

Por isso menina
entre dentro desta roda,
diga um verso bem bonito,
Diga adeus e vá-se embora.

Todo mundo se admira
de macaca fazer renda,
eu já vi uma perua,
ser caixeira de uma venda.

Dizei, senhora viúva

Dizei, senhora viúva,
Com quem quereis se casar,
Se casar, se casar,
Se é com o filho do conde,
Se é com seu general,
General, general.

Nesta rua

Nesta rua, nesta rua tem um bosque, que se chama, que se chama Solidão. Dentro dele, dentro dele mora um anjo, que roubou, que roubou meu coração.

Se roubei, se roubei teu coração, é porque tu roubaste o meu também. Se roubei, se roubei teu coração, é porque, é porque te quero bem.

Se esta rua, se esta rua fosse minha, Eu mandava, eu mandava ladrilhar, com pedrinhas, com pedrinhas de brilhante, para o meu, para o meu amor passar.

Criola, la

Cachorrinho está latindo
Lá no fundo do quintal
Cala a boca cachorrinho
Deixa o meu benzinho entrar

Criola, la
Criola, la, la, la
Criola, la
Não sou eu quem caio lá

Meu potinho de melado
Meu cestinho de cará
Quem quiser comer comigo
Fecha a porta e venha cá

Criola, la
Criola, la, la, la
Criola, la
Não sou eu quem caio lá

Atirei uma pedra n'água
De pesada foi ao fundo
E os peixinhos responderam
Sai pra lá seu sujo imundo

Criola, la
Criola, la, la, la
Criola, la
Não sou eu quem caio lá

Dona aranha

Dona aranha
Subiu pela parede
Veio a chuva forte
E a derrubou

Já passou a chuva
E o sol já vem surgindo
E a dona aranha
Na parede vai subindo

Ela é teimosa
E desobediente
Sobe, sobe, sobe
Nunca está contente.

Escravos de Jô

Escravos de Jô
Jogavam caxangá.
Tira, bota
Deixa o Zamberê ficar.
Guerreiros com guerreiros
Fazem zigue, zigue, zá
Guerreiros com guerreiros
Fazem zigue, zigue, zá.

Gata pintada

Gata pintada
Quem te pintou?
Foi uma velhinha
Que por aqui passou.

Em tempo de areia
Fazia poeira
Pega essa lagarta
Pela ponta da orelha

De marré

Eu sou pobre,pobre,pobre
de marré, marré, marré
Eu sou pobre,pobre,pobre
de marré, deci

Eu sou rica,rica,rica
de marré, marré, marré
Eu sou rica,rica,rica
de marré,deci
Quero uma de vossas filhas
de marré, marré, marré
Quero uma de vossas filhas
de marré,deci
Escolha a que quiser
de marré, marré, marré
Escolha a que quiser
de marré, deci
Eu sou pobre,pobre,pobre
de marré, marré, marré
Eu sou pobre, pobre, pobre
de marré, deci

Eu sou rica,rica,rica
de marré, marré, marré
Eu sou rica,rica,rica
de marré, deci
Eu quero a (nome da criança)
de marré, marré, marré
Eu quero a (nome da criança)
de marré, deci

Que Oficio darás a ela
de marré, marré, marré
Que Oficio darás a ela
de marré, deci

Dou Oficio de chapeleira
de marré, marré, marré
Dou Oficio de chapeleira
de marré, deci

Este Oficio não me agrada
de marré, marré, marré
Este Oficio não me agrada
de marré, deci

Dou Oficio de costureira
de marré, marré, marré
Dou Oficio de costureira
de marré, deci

Este Oficio já me serve
de marré, marré, marré
Este Oficio já me serve
de marré, deci

(Ao aceitar o Oficio, a menina
"pobre" passa
para a fileira da "rica" ,este
processo
se dá até a ultima criança "pobre"
passar para
a fileira da "rica".
E então as pobres que se
tornaram ricas cantam:)

Eu de pobre fiquei rica
de marré, marré, marré
Eu de pobre fiquei rica
de marré, deci

(E então as que eram muito ricas,
perdem um pouco da riqueza,
cantam:)

Eu de rica fiquei pobre
de marré, marré, marré
Eu de rica fiquei pobre
de marré,deci

Gatinha parda

Ah, minha gatinha parda
Que em janeiro me fugiu
Quem roubou minha gatinha
Você sabe? Você sabe?
Você viu?

Eu não vi a tal gatinha
Mas ouvi o seu miau
Quem roubou sua gatinha
Foi a bruxa, foi a bruxa
Picapau.

Indiozinhos

1,2,3 indiozinhos
4,5,6 indiozinho
7,8,9 indiozinhos
10 num pequeno bote.

Foram navegando pelo rio abaixo
Quando um jacaré se aproximou
E o pequeno bote dos indiozinhos
Quase, quase virou

(Repete: 1,2,3 indiozinhos...)

Linda roseira

A mão direita tem uma roseira
A mão direita tem uma roseira
Que dá flor na primavera
Que dá flor na primavera
Entrai na roda, ó linda roseira
Entrai na roda, ó linda roseira
Abraçai a mais faceira
Abraçai a mais faceira
A mais faceira eu não abraço
A mais faceira eu não abraço
Abraço a boa companheira
Abraço a boa companheira

Marcha soldado

Marcha soldado cabeça de papel
Se não marchar direito
Vai preso no quartel

O quartel pegou fogo
O bombeiro deu sinal
Acode, acode, acode,
A bandeira nacional

O Caranguejo

Caranguejo não é peixe,
Caranguejo peixe é
Caranguejo só é Peixe
na enchente da maré.

Palma,palma,palma!
Pé,pé,pé!
Roda, roda, roda
Caranguejo peixe é

A mulher do Caranguejo
tinha um caranguejinho:
Deu no Ouro ,deu na Prata,
Ficou todo douradinho!

Palma,palma,palma!
Pé,pé,pé!
façam roda minha gente
Caranguejo peixe é!

Fui a Espanha buscar o meu
chapéu
Azul e branco da cor daquele Céu
Caranguejo só é peixe
na enchente da maré

Palma,palma,palma!
Pé,pé,pé!
Dança Crioula que vem da Bahia,
Pega a criança joga na bacia.

Bacia que é de ouro
lavada com sabão
Depois de areada enxugada
com roupão
Roupão é de seda
enfeitada com filó
Agora eu quero
ver a ficar pra vovó.

(se a criança não conseguir um
par na dança fica para "vovó")
(ai as demais crianças pedem a
sua benção)

A nossa benção vovó
Roda, roda, cavalheiro
Caranguejo só é peixe
na enchente da maré.

Minha viola

Eu tirei um dó da minh(á)* viola
Da minha viola eu tirei um dó
Dor...mir é muito bom,
é muito bom
Dor...mir é muito bom,
é muito bom

(Cantar rápido):
É bom camarada
É bom camarada, é bom, é bom,
é bom

Eu tirei um ré da minh(á) viola
Da minha viola eu tirei um ré
Re...mar é muito bom, é muito
bom
Re...mar é muito bom, é muito
bom

É bom camarada

É bom camarada, é bom, é bom,
é bom

Eu tirei um mi da minh(á)viola,
Da minha viola eu tirei um mi,
Min...gau é muito bom, é muito
bom
Min...gau é muito bom, é muito
bom

É bom camarada
É bom camarada, é bom, é bom,
é bom

Eu tirei um fá da minh(á)viola
Da minha viola eu tirei um fá
Fa...lar é muito bom, é muito bom
Fa...lar é muito bom, é muito bom

É bom camarada
É bom camarada, é bom, é bom,
é bom

Eu tirei um sol da minh(á)viola
Da minha viola eu tirei um sol
So...rrir é muito bom, muito bom
So...rrir é muito bom, muito bom

É bom camarada
É bom camarada, é bom, é bom,
é bom

Eu tirei um lá da minh(á)viola
Da minha eu tirei um lá
La...var é muito bom
Lá é alto é muito difícil, é muito
difícil

É bom camarada
É bom camarada, é bom, é bom,
é bom

Eu tirei um si da minh(á) viola
Da minha viola eu tirei um si
Si...lêncio é muito bom, é muito
bom
Si...lêncio é muito bom, é bom
demais

É bom camarada
É bom camarada, é bom, é bom,
é bom

* Cantar como se a sílaba tônica
fosse a última

O cravo e a rosa

O cravo brigou com a rosa
Debaixo de uma sacada
O cravo saiu ferido
A rosa, despetalada.

O cravo ficou doente
A rosa foi visitar
O cravo teve um desmaio
A rosa pôs-se a chorar

O cravo tem vinte anos
A rosa tem vinte e um
A diferença que existe
É que a rosa tem mais um

O sapo não lava o pé

O sapo não lava o pé
Não lava porque não quer
Ele mora lá na lagoa
Não lava o pé
Porque não quer
Mais que chulé!

Pai Francisco

Pai Francisco entrou na roda
Tocando seu violão,
Ba-lão, bão-bão, ba-lão, bão-bão
Vem de lá seu delegado,
E Pai Francisco foi pra prisão.
E como ele vem todo requebrado,
Parece um boneco desengonçado.
E como ele vem todo requebrado,
Parece um boneco desengonçado.

Palma é palma é palma
Pé é pé é pé

Você gosta de mim ô fulana (diz o nome da pessoa que está dentro da roda)
Eu também de você ô fulana
Vou pedir a seu pai ô fulana
Para casar com você ô fulana

Se ele disser que sim ô fulana
Tratarei dos papéis ô fulana
Se ele disser que não ô fulana
Morrerei de paixão ô fulana

Palma é palma é palma ô fulana
Pé é pé é pé ô fulana
Roda é roda é roda ô fulana
Abraçarás quem quiser ô fulana

(A pessoa abraça alguém que deverá vir para dentro da roda. Importante combinar antes da brincadeira que a mesma pessoa não poderá ser abraçada duas vezes e quem ainda não foi deverá ser abraçada trabalhando assim a socialização e afeto)

Perdi meu galinho

Há três noites eu não durmo,
ô Lalá
Pois perdi o meu galinho,
ô Lalá.
Pobrezinho, Lalá, coitadinho, Lalá,
Eu o perdi lá no jardim.

Ele é branco e amarelo, Lalá,
Tem a crista vermelhinha, Lalá.
Bate as asas, lalá,
abre o bico, lalá,
Ele faz qui, ri, qui, qui...

Pirulito que bate...bate

Pirulito que bate... bate
Pirulito que já bateu,
Quem gosta de mim é ela
Quem gosta dela sou eu.

Terezinha de Jesus

Terezinha de Jesus
De uma queda foi ao chão
Acudiram três cavalheiros
Todos três chapéu na mão

O primeiro foi seu pai
O segundo seu irmão
O terceiro foi aquele
Que a Tereza deu a mão

Terezinha de Jesus
Levantou-se lá do chão
E sorrindo disse ao noivo
Eu te dou meu coração

Pombinha Branca

Pombinha branca,
Que está fazendo,
Lavando roupa,
Pro casamento.

Vou me lavar,
Vou me trocar,
Vou na janela,
Pra namorar.

Passou um homem,
de terno branco,
Chapéu de lado,
Meu namorado.

Mandei entrar,
Mandei sentar,
Cuspiu no chão,
Limpa aí seu porcalhão!
Tenha mais educação!

Rebola, chuchu

Alface já nasceu
E a chuva quebrou o galho
Alface já nasceu
E a chuva quebrou o galho

Rebola, chuchu
Rebola chuchu
Rebola senão eu caio
Rebola chuchu
Rebola chuchu
Rebola senão eu caio

Se quiser aprender a dançar
Vá na casa do seu Juquinha
Se quiser aprender a dançar
Vá na casa do seu Juquinha

Ele pula, ele roda
Ele faz requebradinha
Ele pula, ele roda
Ele faz requebradinha

Sambalê, lê

Sambalê, lê tá doente
Tá com a cabeça quebrada
Sambalê, lê precisava
É de umas boas palmadas

Samba, samba, samba ô lê, lê
Samba, samba, samba ô lá, lá

Olhe morena bonita
Como é que se namora
Põe-se um lencinho no bolso
Com as pontinhas de fora

Samba, samba, samba ô lê, lê
Samba, samba, samba ô lá, lá

Tanta Laranja Madura

Tanta laranja madura menina,
que cor são elas,
Elas são verde-amarela, vira
(nome da menina) cor de canela,
vira (nome da menina) cor de
canela.
OBS: Cada vez que é dito o nome
de uma participante (vira… cor de
canela) esta ficará de costas para
roda.

Trem de ferro

O trem de ferro
Quando sai de Pernambuco
Vai fazendo fuco-fuco
Até chegar no Ceará

Um pouquinho de Coca-Cola
Um pouquinho de guaraná
Um macaco na escola
Aprendendo o be-a-bá

O be-a-bá.
Você diz que dá que dá
Você diz que dá na bola
Na bola você não dá

Tororó

Fui no Tororó
Beber água e não achei
Achei bela morena
Que no Tororó deixei
Aproveita minha gente
Que uma noite não é nada
Se não dormir agora
Dormirá de madrugada
Oh! Mariazinha
Oh! Mariazinha
Entrará na roda
Ficará sozinha

(Fulana responde):

Sozinha eu não fico
Nem hei de ficar
Porque tenho (fulana)
Para ser meu par
Deita aqui no meu colinho
Deita aqui no colo meu
E depois não vá dizer que você se arrependeu

Um, dois, Feijão com arroz.

Três, quatro,
Tenho um prato

Cinco, seis,
Pulo uma vez.

Um, dois, feijão com arroz

Sete, oito,
Como um biscoito.

Nove, dez,

Olho meus pés.

Três, três passará

Dê licença de passar
Com meus filhos pequeninos
Para acabar de criar

Derradeiro ficará
Bom vaqueiro, bom vaqueiro
Três, três passará

Parlendas

Arrumação de palavras sem acompanhamento de melodia, mas às vezes rimada, obedecendo a um ritmo que a própria metrificação lhe empresta. A finalidade é entreter a criança, ensinando-lhe algo. No interior, aí pela noitinha, naquela hora conhecida como "boca da noite", as mulheres costumam brincar com seus filhos ensinando-lhes parlendas, brinquedos e trava-línguas. Uma das mais comuns é a elas ensinam aos filhos apontando-lhes os dedinhos da mão – *Minguinho, seu vizinho, pai de todos, fura bolo e mata piolho.*

Quando os ensina a bater palmas ou balança a rede, o berço ou a cadeira, diz:

Palma, palminha,
Palminha de Guiné
Pra quando papai vié,
Mamãe dá a papinha,
Vovó bate cipó,
Na bundinha do nenê.

Outras variantes são:

Bão, babalão,
Senhor Capitão,
Espada na cinta,
Ginete na mão.
Em terra de mouro
Morreu seu irmão,
Cozido e assado
No seu caldeirão.

Ou

Eu dei-lhe uma tapa
Ela, papo... no chão!

Ou **Bão-balalão**!
Senhor capitão!
Em terras de mouro
Morreu meu irmão,
Cozido e assado
Em um caldeirão;
Eu vi uma velha
Com um prato na mão
O Papagaio come milho.
periquito leva a fama.

-Hoje é domingo
Pé de cachimbo
Cachimbo é de barro
Bate no jarro
O jarro é de ouro
Bate no touro
O touro é valente
Bate na gente
A gente é fraco
Cai no buraco
O buraco é fundo
Acabou-se o mundo.

Ou

Amanhã é domingo,
Pé de cachimbo;
Galo monteiro
Pisou na areia
A areia é fina
Que deu no sino
O sino é de prata
Que deu na barata
A barata é de ouro
Que deu no besouro
O besouro é valente
Que deu no tenente
O tenente é mofino
Que deu no menino...

Cantam uns e choram outros.
Triste sina de quem ama.

-Um, dois, feijão com arroz,
Três, quatro, feijão no prato,
Cinco, seis, falar inglês,
Sete, oito, comer biscoito,
Nove, dez, comer pastéis.

-Eu sou pequena,
Da perna grossa,
Vestido curto,
Papai não gosta

-Por detrás daquele morro,
Passa boi, passa boiada,
Também passa moreninha,
De cabelo cacheado.

-Tropeiro fala de burro,
Vaqueiro fala de boi,
Jovem fala de namorada,
Velho fala que foi.

-Era uma bruxa
À meia-noite
Em um castelo mal-assombrado
com uma faca na mão
Passando manteiga no pão

-A sempre-viva quando nasce,
toma conta do jardim
Eu também quero arranjar
Quem tome conta de mim

-Batatinha quando nasce,
Se esparrama pelo chão,
Mamãezinha quando dorme,
Põe a mão no coração.

-Palminha
Palma, palminha,
Palminha de Guiné
Pra quando papai vié,
Mamãe dá a papinha,
Vovó bate cipó,
Na bundinha do nenê.

- Homem com homem
Mulher com mulher
Faca sem ponta
Galinha sem pé

- Enganei um bobo
Na casca do ovo!

- Zé Capilé!
Tira bicho do pé
Pra tomar com café!

- Aparecida! (ou Cida!)
Come casca de ferida
Amanhecida!

- Cala a boca!
Cala a boca já morrei
Quem manda em você sou eu!
- Coco pelado
Caiu no melado
Quebrou uma perna
Ficou aleijado

- Protestante, pé de pinto
Quando morre vai pros quinto
Católico, pé de véu
Quando morre vai pro céu!

-Uni, duni,tê
Uni, duni, tê,
Salamê, mingüê,
Um sorvete colorê,
O escolhido foi você!

- O cochicho
Quem cochicha,
O rabo espicha,
Come pão
Com lagartixa

- Rei Capitão
Rei, capitão,
Soldado, ladrão.
Moça bonita
Do meu coração

- Fui à feira
Fui à feira comprar uva. Encontrei uma coruja,
Pisei no rabo dela.
Ela me chamou de cara suja

-Os dedos
Dedo mindinho,
Seu vizinho,
Pai de todos,
Fura bolo,
Mata piolho..

- Batatinha quando nasce
se esparrama pelo chão.
Menininha quando dorme
põe a mão no coração.

- Chuva e sol, casamento
de espanhol.
Sol e chuva, casamento
de viúva.

- Meio dia
Meio dia,
Panela no fogo,
Barriga vazia.
Macaco torrado,
Que vem da Bahia,
Fazendo careta,
Pra dona Sofia.

Papagaio louro
Papagaio luoro
Do bico dourado
Leva essa cartinha
Pro meu namorado
Se tiver dormindo
Bate na porta
Se tiver acordado
Deixe o recado.

- Botequim
Fui ao botequim
Tomar café.
Encontrei um cachorrinho
De rabinho em pé.
Sai pra fora, cachorrinho,
Que eu te dou um pontapé!

Andando pelo caminho
Fui andando pelo caminho.
Éramos três,
Comigo quatro.
Subimos os três no morro,
Comigo quatro.
Encontramos três burros,
Comigo quatro.

- Perna de pato
Entrou pela perna do pato,
Saiu pela perna do pinto.
O rei mandou dizer
Que quem quiser
Que conte cinco:
Um, dois, três, quatro, cinco

-Pinto pelado
Pinto pelado
Caiu do telhado,
Perdeu uma perna,
Ficou aleijado

-A mulher morreu
Lá na rua vinte e quatro,
a mulher matou o gato, com a sola do sapato, o sapato estremeceu a mulher morreu o culpado não fui eu.

-La em cima do piano
tem um copo de veneno
Quem bebeu, morreu
O azar foi seu.

-Agá, agá
A galinha quer botar
Ijê, Ijê
Minha mãe me deu uma surra
fui parar no Tietê
Alô,Alô
O Galo já cantou
Amarelo, amarelo
Fui parar no cemitério
Roxo, roxo,
Fui parar dentro do cocho

-Salada, saladinha
Bem temperadinha
Com sal, pimenta
Um, dois, três.

- Cadê o toucinho que estava aqui?
O Gato comeu
Cadê o gato?
No mato
Cade o mato?
O fogo queimou
Cadê o fogo?
A água apagou
Cadê a água?
O Boi bebeu
Cadê o boi?
Amassando o trigo
Cadê o trigo?
A galinha espalhou
Cadê a galinha?
Botando ovo
Cadê o ovo?
O padre bebeu
Cadê o padre?
Rezando missa
Cadê a missa?
Tá na capela
Cadê a Capela?
Ta aqui.....

-Bão Balalão
Bão, babalão,
Senhor Capitão,
Espada na cinta,
Ginete na mão.
Em terra de mouro
Morreu seu irmão,
Cozido e assado
No seu caldeirão

Ou

Bão-balalão!
Senhor capitão!
Em terras de mouro
Morreu meu irmão,
Cozido e assado
Em um caldeirão;
Eu vi uma velha
Com um prato na mão,

-Corre,Cutia
Corre, Cutia,
Na casa da Tia
Corre Cipó
Na casa da Avó
Lencinho na mão
caiu no chão
Moça bonita
Do meu coraão
Um,dois, três

-Quem é?
É o padeiro
E o que quer?
Dinheiro
Pode entrar
que eu vou buscar
O seu dinheiro
Lá embaixo do travesseiro

-O Macaco foi á feita
Não sabia o que comprar
Comprou uma cadeira
Pra comadre se sentar
A comadre se sentou
A cadeira escorregou
coitada da comadre
foi parar no corredor

-Batalhão
Batalhão, lhão, lhão, quem não entrar é um bobão. Abacaxi, xi, xi quem não sai é um saci.
Beterraba, aba, aba, quem errar é uma diaba. Borboleta, leta, leta, quem errar é uma capeta.

-Pedrinha
Pisei na pedrinha,
A pedrinha rolou
Pisquei pro mocinho,
Mocinho gostou
Contei pra mamãe
Mamãe nem ligou
Contei pro papai,
Chinelo cantou.

TRAVA-LÍNGUA

Espécie de jogo verbal que consiste em dizer, com clareza e rapidez, versos ou frases com grande concentração de sílabas difíceis de pronunciar, ou de sílabas formadas com os mesmos sons, mas em ordem diferente.

É uma modalidade de parlenda.

Trata-se de uma brincadeira onde se pede que a pessoa repita uma dada seqüência, de forma rápida, várias vezes, para testar a "agilidade" da língua.

Como isso costuma provocar dificuldade de dicção ou paralisia da língua ("trava-língua"), diverte e provoca disputa lúdica para saber quem se sai melhor nessa brincadeira.

Às vezes é quase impossível pronunciá-las sem tropeço.

O que motiva pessoas a repetir os trava-línguas, principalmente crianças, é o desafio de reproduzi-los sem errar, o que requer atenção, ritmo e agilidade orais. São usados também de forma técnica por atores, cantores e professores como exercícios de foniatria e impostação de voz.

Exemplo:

Tente repetir a frase rapidamente, 3 vezes, sem se atrapalhar! "O rato roeu a roupa do rei de Roma e o rei de Roma, rouco de raiva, roeu a roupa do rato de Roma."

Trava-línguas conhecidos:

"Cinco bicas, cinco pipas, cinco bombas.
Tira da boca da bica, bota na boca da bomba. "

" Se a liga me ligasse, eu também ligava a liga .
Como a liga não me liga, eu também não ligo a liga."

" O peito do pé do padre Pedro é preto; quem disser que o peito do pé do padre Pedro não é preto, tem o peito do pé mais preto que o peito do pé do padre Pedro"

"Sabia que a mãe do sabiá sabia que sabiá sabia assobiar?"

"Porco crespo, toco preto."

"Tacho sujo, chuchu chocho."

"Chega de cheiro de cera suja!"

"Norma nina o nenê de Neuza."

"A babá boba bebeu o leite do bebê."

"Um limão, dois limões, meio limão."

"Aranha, ararinha, ariranha, aranhinha."

"A fiadeira fia a farda do filho do feitor Felício."

"A chave do chefe Chaves, está no chaveiro."

"O Juca ajuda: encaixa a caixa, agacha, engraxa."

"A rua de paralelepípedo é toda paralelepipedada."

"A aranha arranha o jarro, o jarro a aranha arranha."

"Farofa feita com muita farinha fofa, faz uma fofoca feia."

"Minha mãe é de Jaguamimbaba, mas eu nasci em Jaguanambi."

"O caju do Juca e a jaca do cajá. O jacá da Juju e o caju do Cacá."

"O rei de Roma ruma a Madri. "

"O rato roeu o rabo da raposa."

"Rosa vai dizer à Rita que o rato roeu a roupa da rainha."

"Chuva e sol, casamento de espanhol.
Sol e chuva, casamento de viúva."

"Quando toca a retreta, na praça repleta,
se cala o trombone, se toca a trombeta."

"No vaso tinha uma aranha e uma rã. A
rã arranha a aranha. A aranha arranha a rã. "

"- Alô, o tatu taí? - Não, o tatu num tá. Mas a
mulher do tatu tando é o mesmo que o tatu tá."

"Tecelão tece o tecido, em sete sedas de Sião.
Tem sido a seda tecida, na sorte do tecelão."

"Tigelinha de água fria, que caiu da prateleira,
foi nos olhos de Maria, que chorou segunda-feira."

"Corrupaco, papaco, a mulher do macaco, ela pita,
ela fuma, ela toma tabaco, no sovaco do macaco."

"O doce perguntou ao doce, qual é o doce mais
doce e o doce respondeu ao doce, que o doce
mais doce, é o doce de batata-doce."

"O macaco foi à feira, não sabia o que comprar,
comprou uma cadeira, pra comadre se sentar. A cadeira
esborrachou, coitada da comadre, foi parar no corredor."

"Olha o sapo dentro do saco. O saco com o sapo dentro.
O sapo batendo papo. E o papo soltando o vento."

"Pia o pinto, a pia pinga."

"O pinto pia, a pia pinga. Quanto mais
o pinto pia, mais a pia pinga".

"A pia perto do pinto, o pinto perto da pia,
tanto mais a pia pinga, mais o pio pinta."

" A pia pinga, o pinto pia, pinga a pia, pia o pinto,
o pinto perto da pia, a pia perto do pinto."

"Atrás da pia tem um prato, um pinto e um gato.
Pinga a pia, apara o prato, pia o pinto e mia o gato"

"Tem uma tatu-peba, com sete tatu-pebinha. Quem
destatupebá ela, bom destatupebador será. "

"No cume daquele morro, tem uma cobra enrodilhada.
Quem a cobra desenrodilhá, bom desenrodilhadô será."

"No morro chato, tem uma moça chata, com um tacho chato,
no chato da cabeça. Moça chata, esse tacho chato é seu?"

"Um ninho de carrapatos, cheio de carrapatinhos,
qual o bom carrapateador, que o descarrapateará?"

"Um ninho de mafagafos, com sete mafagafinhos.
Quem os desmafagafizer, bom desmafagafizador será."

"Um ninho de mafagafa, com sete mafaguifinhos.
Quem desmafagaguifá ela, bom desmafagaguifador será. "

"O Papa papa o papo do pato"

"A batina do padre Pedro é preta."

"É preto o prato do pato preto."

"O Pedro pregou um prego na pedra."

"Pedro pregou um prego na porta preta."

"O padre pouca capa tem, pouca capa compra."

"O peito do pé do pai do padre Pedro é preto."

" Pedro tem o peito preto. Preto é o peito de Pedro.
Quem disser que o peito de Pedro não é preto,
tem o peito mais preto que o peito de Pedro."

"Paulo Pereira Pinto Peixoto, pobre pintor português,
pinta perfeitamente, portas, paredes e pias,
por parco preço, patrão."

"Tinha tanta tia tantã.
Tinha tanta anta antiga.
Tinha tanta anta que era tia.
Tinha tanta tia que era anta."

Músicas que reencantam a infância

Aniversário
Palavra Cantada

Hoje eu sinto que cresci bastante
Hoje eu sinto que estou muito grande
Sinto mesmo que sou um gigante
Do tamanho de um elefante

É que hoje é meu aniversário
E quando chega meu aniversário
Eu me sinto bem maior, bem maior, bem maior, bem maior

Criança Não Trabalha
Palavra Cantada

Lápis, caderno, chiclete, pião
Sol, bicicleta, skate, calção
Esconderijo, avião, correria, tambor, gritaria, jardim, confusão

Bola, pelúcia, merenda, crayon
Banho de rio, banho de mar, pula cela, bombom
Tanque de areia, gnomo, sereia, pirata, baleia, manteiga no pão

Giz, merthiolate, band-aid, sabão
Tênis, cadarço, almofada, colchão
Quebra-cabeça, boneca, peteca, botão, pega-pega, papel, papelão

Criança não trabalha,
criança dá trabalho
Criança não trabalha...

Lápis, caderno, chiclete, pião
Sol, bicicleta, skate, calção
Esconderijo, avião, correria, tambor, gritaria, jardim, confusão

Bola, pelúcia, merenda, crayon
Banho de rio, banho de mar, pula cela, bombom
Tanque de areia, gnomo, sereia, pirata, baleia, manteiga no pão

Criança não trabalha,
criança dá trabalho
Criança não trabalha...

Giz, merthiolate, band-aid, sabão
Tênis, cadarço, almofada, colchão
Quebra-cabeça, boneca, peteca, botão, pega-pega, papel, papelão

Criança não trabalha, criança dá trabalho
Criança não trabalha...
1, 2 feijão com arroz
3, 4 feijão no prato
5, 6 tudo outra vez...

Lápis, caderno, chiclete, pião
Sol, bicicleta, skate, calção
Esconderijo, avião, correria, tambor, gritaria, jardim, confusão

Bola, pelúcia, merenda, crayon
Banho de rio, banho de mar, pula cela, bombom
Tanque de areia, gnomo, sereia, pirata, baleia, manteiga no pão

Menina Moleca
Palavra Cantada

Olha a menina moleca lááááá
Mas que menina moleca
Mas que moleca maluca
É uma levada da breca
Ela é uma lelé da cuca

Ô moleca lê
Que maluca lá
Ela diz que cata jaca no pé de jacarandá
Que mata um tatu do tamanho de

um tamanduá
E que bumba meu boi é o
bumbum de um boi bumbá

Mas que menina moleca
Mas que moleca maluca
É uma levada da breca
Ela é uma lelé da cuca

Ô moleca
Que maluca lá
Esperta que é danada é doidinha
pra dançar
Chamou o batutando botantã pra
batucar
Agora inventou moda de jogar
bola olha lá

Olha... ela... mole...quinha...
Vai lá.. dribla...
Olé... ole olá
Pula... passa...
Corre... chuta...
Pega... leva...
Nossa... olha lááááá

Toda Criança Quer
Palavra Cantada

Toda criança quer
Toda criança quer crescer
Toda criança quer ser um adulto

E todo adulto quer
E todo adulto quer crescer
Pra vencer e ter acesso ao mundo

E todo mundo quer
E todo mundo quer saber
De onde vem
Pra onde vai
Como é que entra
Como é que sai
Por que é que sobe
Por que é que cai
Pois todo mundo quer...

Sai Preguiça
Palavra Cantada

A danada da preguiça
pode ser uma doencinha
que pega nos adultos
e também nas criancinhas

Da uma moleza
só querendo espriguiçar
só de falar nela
da vontade de gritar

REFRÂO

Sai preguiça
Vai te catar

Sai preguiça
Aqui não tem lugar

Sai preguiça
Comigo não tem vez

Sai preguiça
Vai pegar outro freguese

tic tic tic tic tic tic tah
sai preguiça eu preciso trabalhar

tic tic tic tic tic tic tah
sai preguiça eu preciso trabalhar

A danada da preguiça
pode ser uma doencinha
que pega nos adultos
e também nas criancinhas

Da uma moleza
só querendo espriguiçar
só de falar nela
da vontade de gritar

REFRÂO

Sai preguiça
Vai te catar
Sai preguiça
Aqui não tem lugar

Sai preguiça
Comigo não tem vez

Sai preguiça
Vai pegar outro fregues

tic tic tic tic tic tic tah
sai preguiça eu preciso trabalhar

tic tic tic tic tic tic tah
sai preguiça eu preciso trabalhar

sai preguiça eu preciso trabalhar

sai preguiça eu preciso trabalhar

SAI PREGUIÇA!!!!!!!

Bibliografia

Casa Grande e Senzala / Gilberto Freyre. - São Paulo: Circulo do Livro S.A.

Dicionário do Folclore Brasileiro - Câmara Cascudo, Rio de Janeiro: Ediouro Publicações S.A. sem data.

Dicionário Aurélio Básico da L. Portuguesa / Aurélio B. de Holanda Ferreira – Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

Fiel retrato de uma casa brasileira, circa 1814-1816: Aquarela de Joaquim Candido Guillobel (1787-1859); foto de Vicente de Mello, publicada em *Iconografia do Rio de Janeiro 1530-1890*, vol II. Rio de Janeiro: Casa Jorge Editorial, novembro de 2000. Copyrigh herdeiros de Gilberto Ferrez, 2000.

Jogos Infantis / Tizuko Morchida Kishimoto – Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
O País do Futebol / Isney Savoy e Júlio Cezar Garcia em *Retrato do Brasil*. - São Paulo: Editora.

Todos os Esportes do Mundo / Orlando Duarte. - 1ª ed. - São Paulo: Makron Books, 1996.

Recreação para todos (Manual Teórico-Prático) / Mauro Soares Teixeira, Jarbas Sales de Figueiredo. – São Paulo: Editora Obelisco Ltda, 1970.